



สำนักหอสมุด

# อภิธานนาการ

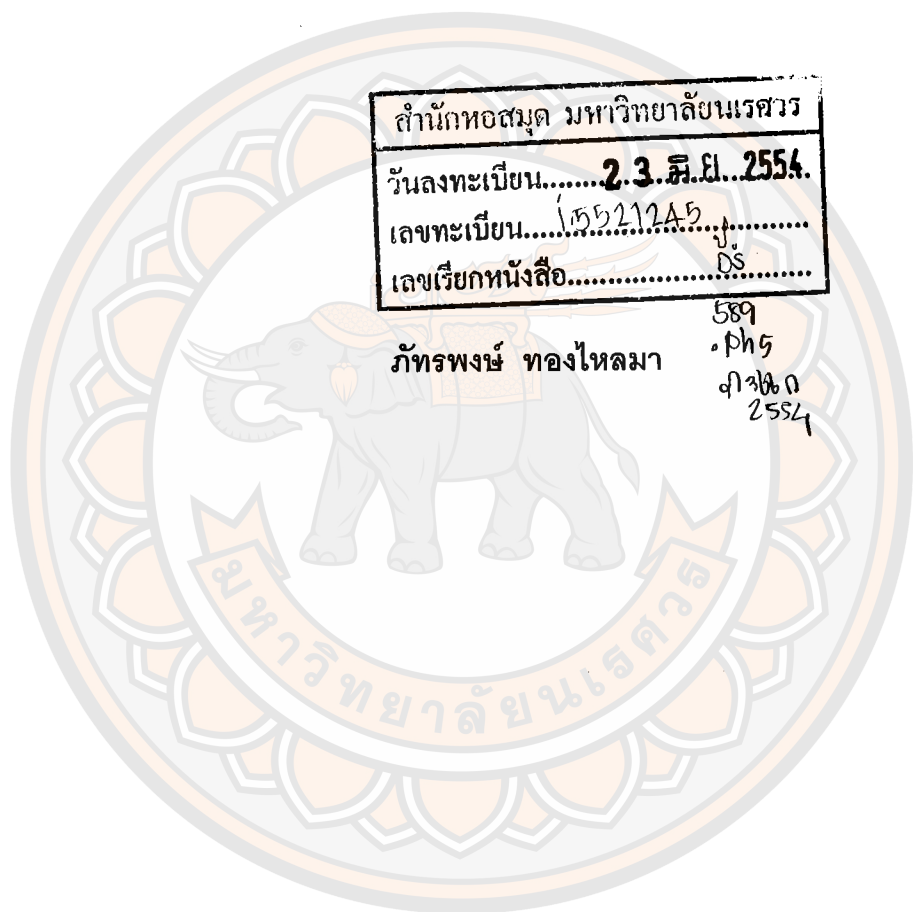
การออกแบบอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

ชื่อโครงการ.....  
ชื่อชมรม.....  
ชื่อผู้จัดทำ.....

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร  
วันลงทะเบียน.....**2.3.ค.ย. 2554.**  
เลขทะเบียน.....**155212A5**  
เลขเรียกหนังสือ.....**DS**

ภัทรพงษ์ ทองไหลมา

589  
• Ph 5  
ภาชต.น  
2554



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
มีนาคม 2554  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**CORPORATE IDENTITY DESIGN. KHEK RIVER CLUB**

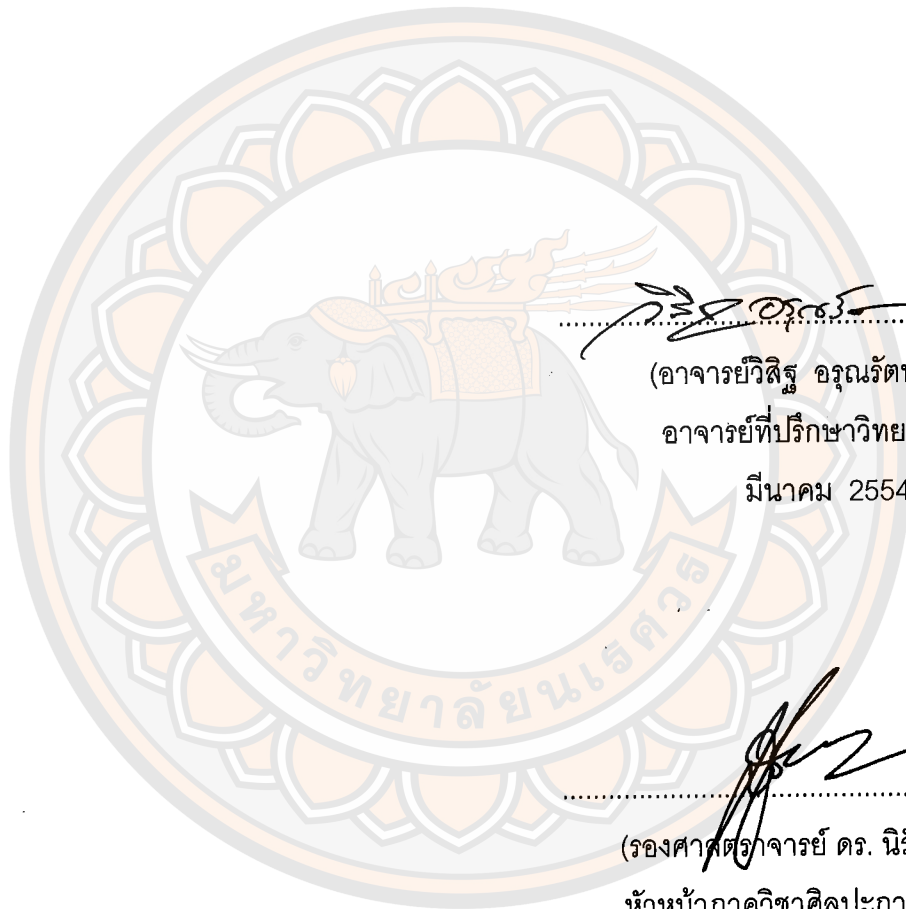



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirement for the Art and Design Degree  
Innovative Media Design**

**March 2011**

**Copyright 2011 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษา  
ค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง "การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก"  
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร  
สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

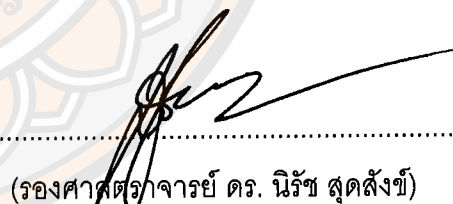




(อาจารย์วิสิฐ อุดมรัตนานนท์)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

มีนาคม 2554

  
(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะการออกแบบ

หัวข้อภาคนิพนธ์	การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก	
ผู้วิจัย	นายภัทรพงษ์ ทองไหลมา	
ที่ปรึกษา	อ.วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์	
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
	(การออกแบบสื่อนวัตกรรม)	มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2554

### บทคัดย่อ

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็กโดยมีจุดประสงค์เพื่อที่จะให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของตัวองค์กร ที่เป็นที่น่าจดจำ มีความเป็นตัวตน แสดงถึงวิสัยทัศน์ของตัวองค์กรเองให้มากที่สุด โดยผ่านการออกแบบที่มีแนวคิด สอดคล้องและรองรับ ตัวองค์กรเอง นำความสำคัญในพื้นที่นำมาใช้ในการออกแบบ

การดำเนินงานมีการศึกษาข้อมูลทางเอกสารจากแหล่งอ้างอิงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์ ตราสัญลักษณ์ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ โดยปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำเสนอและรับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปผลที่ชัดเจนและวิเคราะห์ผลที่ได้ว่าเป็นไปตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

ผลการออกแบบการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็กได้ผลออกมาโดยที่ตัวตราสัญลักษณ์ จะเป็นลักษณะของคนยืนบนวงน้ำและมีใบไม้อยู่ข้างบนเป็นรูปร่างของพุ่มไม้ร่มกันเป็นต้นไม้ คน น้ำ ต้น ไม้สื่อถึงहारอนุรักษ์ธรรมชาติที่เริ่มมาจากคนในชมรมและคนพื้นที่ และวงน้ำ หมายถึง น้ำตกหรือลำน้ำเข็กที่ต้องรักษาสภาพให้คงเดิม พัฒนาเป็นแหล่งทำมาหากินและท่องเที่ยว ของคนในชุมชน ตราสัญลักษณ์ได้นำไปใช้ใน หัวจดหมาย ไปสแตนด์ นิติสาร แผ่นพับ เพื่อสื่อถึงการอนุรักษ์ ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของทางชมรม

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ในหัวข้อการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากท่านอาจารย์ อ.วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ รวมถึงคณาจารย์ในสาขาศิลปะและการออกแบบทุกท่านที่ไม่ได้เอ่ยนาม ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษา ชี้แนะ และนิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในการทำผลงานวิจัย ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ภัทรพงษ์ ทองไหลมา



## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ

ประกาศคุณูปการ

สารบัญ

ก

สารบัญภาพ

ค

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

1

วัตถุประสงค์

3

ขอบเขตการวิจัย

3

คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

4

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

8

1.1 แนวคิดในการออกแบบ

8

1.2 ความหมายของการออกแบบ

8

1.3 ส่วนประกอบของงานออกแบบ

9

1.4 การจัดองค์ประกอบในงานออกแบบ

17

2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

19

2.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

19

2.2 ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

19

2.3 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์

22

2.4 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

23

2.5 พัฒนาการของสื่อสิ่งพิมพ์

24

## สารบัญ

	หน้า
บทที่ 2	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)	
3. เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์	26
3.1 ความหมายของสัญลักษณ์	26
3.2 ความสำคัญของสัญลักษณ์	29
3.3 ประวัติสัญลักษณ์ในประเทศไทย	30
3.4 ความหมายของอัตลักษณ์องค์กร	30
3.5 รูปแบบการสร้างอัตลักษณ์	31
บทที่ 3	
วิธีดำเนินการวิจัย	
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารและสำรวจแหล่งข้อมูล	35
ขั้นตอนที่ 2 เก็บข้อมูลภาคสนาม การเก็บรวบรวมข้อมูล	35
ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูล	36
ขั้นตอนที่ 4 กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์งาน	36
ขั้นตอนที่ 5 อภิปรายผลและสรุป	36
บทที่ 4	
การวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์พัฒนาการออกแบบ	
ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ (Design Brief)	37
ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่างแบบ (Sketch)	39
ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)	42
ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Corporate Identity Design)	54
บทที่ 5	
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผล	57
อภิปรายผล	57
ข้อเสนอแนะ	59
บรรณานุกรม	60
ภาคผนวก	62
- แบบสอบถาม	64
ประวัติผู้วิจัย	68

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 1	39
2	ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 2	40
3	ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 3	40
4	ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 4	41
5	ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 5	41
6	นามบัตร	42
7	แฟ้ม	43
8	ซองซีดี ซีดี	43
9	ซองเอกสาร	44
10	โบรชัวร์	44
11	โปสเตอร์	45
12	แผนที่	45
13	ป้ายบิลบอร์ด	46
14	ป้ายสัญลักษณ์	47
15	ถ้วยกาแฟ แก้วน้ำ	48
16	ถุงใส่เอกสาร	48
17	เสื้อยืด	49
18	เสื้อโปโล	49
19	สบู่สมุนไพร	50
20	น้ำมันหอมระเหยและไฉ่ยุง	50
21	ยาหม่องสมุนไพร	50
22	เว็บไซต์	51
23	เว็บไซต์	52
24	เว็บไซต์	52
25	บุทชมรมรักษาลำน้ำเข็ก	53

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
26	ป้ายสัญลักษณ์	54
27	แผนที่	55
28	ภาพรวม	55
29	สเตชันเนรี	56



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แม่น้ำเข็ก จ.พิษณุโลก เป็นสายน้ำที่ไหลผ่านผืนป่าสมบูรณ์ มีถิ่นกำเนิดจากเทือกเขาเพชรบูรณ์ประกอบกับป่าต้นที่ยังสมบูรณ์ในป่าทุ่งแสลงหลวงจึงทำให้เป็นสายน้ำสายใหญ่ จนกระทั่งไหลผ่านทางด้านเขาค้อ ออกสู่เส้นทางหลวงหมายเลข 12 (พิษณุโลก-หล่มสัก) และไปบรรจบกับแม่น้ำน่านที่บางกระทุ่ม

ความโดดเด่นของแม่น้ำสายนี้ที่ไหลผ่านทางหลวงหมายเลข 12 ที่ปรากฏเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจไม่ว่าจะเป็น น้ำตกแก่งโสภา อยู่ในชวงกม.72, น้ำตกปอย ในชวงกม.ที่ 60, น้ำตกแก่งซอง ในบริเวณกม.45 และยังมี น้ำตกสกูโณทยาน หรือ น้ำตกวังนกแอ่น ในบริเวณกม.ที่ 33 อีกแห่งหนึ่ง

เริ่มต้นการบุกเบิกเส้นทางล่องแก่งสายนี้ ก็เต็มไปด้วยความยากลำบาก หลายๆ คนมองเป็นเรื่องตลก บางคนไม่เชื่อ บางคนไม่เห็นด้วย จนกระทั่งผ่านความยากลำบากจนเข้าสู่ระบบเต็มที่แล้ว กิจกรรมการล่องแก่งน้ำเข็กได้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สร้างเม็ดเงินอย่างมหาศาลในแต่ละปีลักษณะลำน้ำ เป็นลำน้ำขนาดไม่ใหญ่นัก ในช่วงหน้าฝน น้ำจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล และในช่วงหน้าแล้งจะเป็นสีเขียวใส ลำน้ำเข็กจะไหลคดเคี้ยวไปตามซอกเขาใหญ่ๆน้อยๆตั้งแต่ เทือกเขาเพชรบูรณ์ จนผ่านเข้าสู่อุทยานแห่งชาติทุ่งแสลงหลวงจะมีเกาะแก่งมากมาย เช่น แก่งวังน้ำเย็น ในอุทยานแห่งชาติทุ่งแสลงหลวง ในเขตพื้นที่หน่วยหนองแม่นา และไหลเคียงคู่กับทางหมายเลข 12 ตามลำน้ำจะมีเกาะแก่งมากมาย ความรุนแรงของกระแสน้ำจะขึ้นอยู่กับระดับน้ำ ถ้าเป็นช่วงหน้าฝนตกชุก ความรุนแรงของกระแสน้ำจะมากตามมาด้วย

จุดเด่นของลำน้ำลำน้ำเข็ก เป็นลำน้ำที่สามารถนำเรือยางมาใช้ล่องแก่งได้อย่างสนุกสนาน ไร้ใจตลอดเส้นทาง คือ ตั้งแต่บ้านปากยาง ตำบลทรัพย์ไพรวัลย์ อำเภอวังทอง ลงไปจนถึง น้ำตกแก่งซอง รวมระยะทาง 8 กิโลเมตร ใช้เวลาในการล่องแก่งไม่เกิน 3 ชั่วโมง แล้วแต่ระดับน้ำจะมากหรือน้อยซึ่งเป็นระยะเวลาที่ไม่นานเกินไป ตั้งแต่จุดเริ่มต้นล่องแก่ง จะพบกับแก่งต่าง ๆ ที่มีความรุนแรงตั้งแต่ระดับ 1 – 2 แล้วค่อย ๆ รุนแรงถึงระดับ 4 – 5 ในช่วงท้าย ๆ การเดินทางมาล่องแก่งนี้มีความสะดวก เพราะว่าลำน้ำจะอยู่ใกล้ถนน คือ ลงจากรถยนต์ก็สามารถขึ้นแพยางได้เลย แล้วเมื่อถึงจุดขึ้นจากแพยางก็สามารถขึ้นรถต่อได้เช่นกัน ไม่ต้องเดินทางไกลเหมือนสถานที่อื่น ๆ

แก่งต่าง ๆ ในลำน้ำเข็กมีแก่งท่าข้าม แก่งไทร แก่งมรดกป่าได้ แก่งปากยาง แก่งหินลาด แก่งสวน  
วังมัจฉา แก่งซาง แก่งโสภาราม แก่งนางคอย แก่งยาว แก่งดงสัก แก่งดูด แก่งทับซุน แก่งวัง  
น้ำเย็น รวมแล้วมีทั้งหมด 18 แก่ง

นอกจากการล่องแก่งแล้วยังมีการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ที่จัดขึ้นในช่วงระหว่างฤดูที่ไม่มี การ  
ล่องแก่งโดยชมรมรักษาลำน้ำเข็ก เพื่อเป็นการรักษาธรรมชาติเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนหรือเรียกได้  
ว่าเป็นการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์

### ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

ก่อตั้งเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2550 เพื่อป้องกันและฟื้นฟูคุณภาพน้ำในลำน้ำเข็ก เนื่องจาก  
มีจำนวนขยะเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ เศษกิ่งไม้ ท่อนไม้ เศษขวดแตก คราบน้ำมันจากการทำอาหาร  
และเศษอาหารที่ถูกทิ้งลงแม่น้ำโดยตรง การใช้สารเคมีกำจัดศัตรูพืชกับเกษตรกรรมริมลำน้ำเข็ก  
สิ่งปฏิกูลจากฟาร์มเลี้ยงหมูหรือไก่ที่อยู่ติดริมแม่น้ำ ตลอดจน สวนวังมัจฉามีขยะทิ้งอย่างกลาด  
เกลื่อนตลอดเวลา บริเวณท้องน้ำก็สกปรกมากจนไม่สามารถใช้งานได้ ด้วยเหตุนี้ทางชมรมจึงเข้า  
มาพัฒนาลำน้ำเข็ก เพื่ออนุรักษ์พัฒนาและฟื้นฟูคุณภาพของลำน้ำเข็ก สถานที่ท่องเที่ยว  
สิ่งแวดล้อมและสังคมชุมชน เพราะ แหล่งท่องเที่ยวคือ อุทยานน้ำของชุมชน

### กิจกรรมของชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

ทางชมรมจัดกิจกรรมขึ้น เพื่อพัฒนาทำความสะอาดและตกแต่งภูมิทัศน์ ปลูกต้นไม้เพิ่ม  
บริเวณแหล่งท่องเที่ยว เช่น น้ำตกแก่งของ สถานที่ท่องเที่ยวบริเวณชายน้ำเพื่อป้องกันตลิ่งพัง ทำ  
ความสะอาดบริเวณสวนวังมัจฉาภิเษก ล่องแพเก็บใบไม้ในวังทองในช่วงฤดูฝน นอกจากนี้ยังมี  
การจัดอบรมชุมชนและเยาวชนในสถานศึกษา เรื่อง การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและ  
สิ่งแวดล้อม จัดอบรมให้ความรู้แก่ชุมชนเรื่อง สุขาภิบาลและการบำบัดน้ำเสีย ให้ความรู้และ  
วิธีการติดตั้งปอดักไขมันแก่ผู้ประกอบการร้านอาหารและรีสอร์ท เป็นต้น

หลังจากการดำเนินกิจกรรมของชมรมผลต่างๆที่ออกก็เป็นในแง่ที่ดีขึ้น เช่น อุบัติเหตุเศษ  
แก้วบาดนักท่องเที่ยวขณะเล่นน้ำตกแก่งของลดลง เศษขยะบริเวณน้ำตกแก่งของลดน้อยลง  
คุณภาพชีวิตของชุมชนน้ำตกแก่งของและสองฝั่งน้ำดีขึ้น ชุมชนเกิดความสามัคคีและมีส่วนร่วม  
ในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากขึ้น ผู้ประกอบการร้านอาหารและรีสอร์ทที่มีการติดตั้งปอดักไขมัน  
เพิ่มมากขึ้น และเศรษฐกิจของชุมชนดีขึ้น

สิ่งที่ทางด้านชมรมได้จัดทำและกิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ แหล่งท่องเที่ยวของลำ  
น้ำเข็กเป็นที่รู้จักเรื่องความสวยงาม สะอาด ปลอดภัย และมีการจัดการที่ดีสนับสนุนการใช้

ทรัพยากรทางธรรมชาติอย่างคุ้มค่า ยั่งยืน เน้นความกลมกลืน และไม่ทำลายสภาพแวดล้อม ชุมชนมีจิตสำนึกที่ดีต่อทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้เป็นฐานในการจัดการท่องเที่ยวที่สร้างรายได้ทำให้เกิดความตระหนักที่รักษาห่วงแหนทรัพยากรธรรมชาติของชุมชนและมีส่วนร่วมในการดูแลรักษาทรัพยากรของลำน้ำเข็ก ตลอดจนเกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างรีสอร์ท ร้านค้า ล่องแก่ง ร้านปล่อยห่วงยาง และชุมชนที่อยู่บริเวณลำน้ำเข็ก

สิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดเห็นได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของทางชมรมก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมากมายทั้งทางด้านการรักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนและด้านเศรษฐกิจ ดังนั้นจึงคิดที่จะทำการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและแนวคิดของชมรมออกมาในรูปแบบต่างๆ โดยการออกแบบอัตลักษณ์และออกแบบการประชาสัมพันธ์

## 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อเป็นการออกแบบอัตลักษณ์ให้แก่ทางชมรมอนุรักษ์ลำน้ำเข็ก
- 2.2 เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ชมรมอนุรักษ์ลำน้ำเข็ก
- 2.3 เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน *๒๕๖๕*

## 3. ขอบเขตการวิจัย

การออกแบบครั้งนี้เป็นการออกแบบเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวลำน้ำเข็กจังหวัดพิษณุโลก

### 3.1 ขอบเขตด้านพื้นที่

- 3.1.1 ลักษณะทางภูมิศาสตร์
- 3.1.2 การจัดการพื้นที่ในการท่องเที่ยว

### 3.2 ขอบเขตด้านการออกแบบ

- 3.2.1 ความหมายของการออกแบบ
- 3.2.2 ประเภทของการออกแบบ
- 3.2.3 ส่วนประกอบของการออกแบบ
- 3.2.4 กระบวนการออกแบบ
- 3.2.5 ลักษณะสำคัญของกระบวนการออกแบบ
- 3.2.6 ขั้นตอนการออกแบบ

#### 4. คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

4.1 การพัฒนาการท่องเที่ยว คือ การท่องเที่ยวและการจัดการอื่นๆที่สอดคล้องเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและก่อให้เกิดผลประโยชน์

4.2 การท่องเที่ยวเชิงผจญภัย คือ การท่องเที่ยวที่นำธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมาเป็นองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมให้เกิดความตื่นเต้น เพื่อก่อให้เกิดประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และพร้อมกับการฝึกทักษะของร่างกาย

4.3 ล่องแก่ง คือ การท่องเที่ยวเชิงผจญภัยในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งการล่องแก่งนั้นมีหลายประเภท เช่น การล่องแพไม้ไผ่ การล่องแก่งน้ำเชี่ยว

4.4 นักท่องเที่ยว คือ ผู้ที่เดินทางมายังพื้นที่หนึ่งเพื่อใช้เวลาว่างในการนันทนาการพักผ่อน รักษาสุขภาพ เรียนรู้ศึกษา การกีฬา หน้าที่ และการประชุม เป็นต้น

4.5 สิ่งแวดล้อม คือ ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวมนุษย์ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต รวมทั้งที่เป็นรูปธรรม นามธรรม อาทิ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ที่มีอิทธิพลเกยโยงกันเป็นการเกื้อหนุนซึ่งกันและกัน ผลกระทบจากปัจจัยหนึ่งจะมีส่วนเสริมสร้างหรือทำลายอีกส่วนหนึ่งอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สิ่งแวดล้อมเป็นวงจรที่เกี่ยวข้องกันทั้งระบบ สิ่งแวดล้อมมีสองลักษณะ คือ เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น

4.6 การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ คือ การท่องเที่ยวที่คำนึงถึงสภาพแวดล้อม และผู้ที่มาท่องเที่ยวนั้นจะต้องเป็นบุคคลเฉพาะกลุ่มโดยรู้และไม่ทำลายสภาพแวดล้อม เช่น ทรัพยากรธรรมชาติ ทรัพยากรชุมชน หรือสิ่งที่น่าสนใจที่จะทำการท่องเที่ยวนั้นเสียหาย ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์นี้รวมไปถึงรูปแบบการท่องเที่ยวในเชิงวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

4.7 อัตลักษณ์ คือ ตน ตัวเอง อัตลักษณ์ จึงแปลว่า ลักษณะของตนเอง ลักษณะของตัวเอง เป็นศัพท์ที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติให้ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า character เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลซึ่งรวมสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติที่แสดงออกเป็นลักษณะนิสัยของบุคคลนั้น แต่ปัจจุบัน มีการนำคำว่าอัตลักษณ์ไป

ใช้แทนคำว่า ตน ตัว เช่น หนังสือเรื่องนี้ปรากฏอัตลักษณ์ของนักเขียนแจ่มแจ้งทีเดียว ครูควรช่วยนักเรียนให้พัฒนาอัตลักษณ์ของเขาได้อย่างเหมาะสม หรือใช้ อัตลักษณ์เพื่อแทนคำว่า เอกลักษณ์ คำทั้งสองคำนี้อาจจะมีความหมายใกล้เคียงกันมาก แต่มีลักษณะเน้นต่างกัน อัตลักษณ์เน้นลักษณะทั้งหมดของบุคคลโดยไม่ได้เปรียบเทียบกับใคร ส่วนเอกลักษณ์เน้นลักษณะที่เป็นหนึ่งลักษณะที่โดดเด่นซึ่งเป็นส่วนที่แยกบุคคลนั้นออกจากบุคคลอื่น

4.8 ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก คือ ชมรมที่จัดตั้งขึ้นเพื่อรักษาสภาพแวดล้อมของลำน้ำเข็กที่ได้รับผลกระทบจากการท่องเที่ยว ชมรมจึงได้จัดกิจกรรมและโครงการเพื่อรักษาสภาพแวดล้อมให้เสียหายน้อยที่สุด

4.9 การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน คือ การพัฒนาการท่องเที่ยวที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว และผู้เป็นเจ้าของท้องถิ่นในปัจจุบัน โดยมีการปกป้องและสงวนรักษาโอกาสต่างๆ ของอนุชนรุ่นหลังด้วยการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนเป็นการจัดการทรัพยากรเพื่อตอบสนองความจำเป็นทางเศรษฐกิจ สังคม และความงามทางสุนทรียภาพ ในขณะเดียวกันก็สามารถรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและระบบนิเวศเอาไว้ได้ด้วย

## 5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ทางชมรมได้รับการออกแบบอัตลักษณ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ที่ดี
- 5.2 เพื่อชมรมรักษาลำน้ำเข็กเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย
- 5.3 เพื่อส่งเสริมการรักษาธรรมชาติจากการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และมีรายได้เข้าสู่ชุมชน

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1.1 วิทยานิพนธ์ ความยั่งยืนและความสามารถในการรองรับทางสังคมและการท่องเที่ยวเชิงผจญภัย การท่องเที่ยวล่องแก่งลำน้ำเข็ก จังหวัดพิษณุโลก อ.รัตเกล้า เปรมประสิทธิ์

6.1.2 งานวิจัยผลกระทบจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวต่ออาชีพและเศรษฐกิจของประชาชนในจังหวัดสงขลา ปก แก้วกาญจน์ และสมพร ชุมทอง ให้ความรู้ทางด้านปัญหาที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยว

6.1.3 งานวิจัยนันทนาการฐานทรัพยากรธรรมชาติ : องค์ความรู้พื้นฐาน การวางแผน และการจัดการอย่างยั่งยืน นภวรรณ สุวานะกาญจน์พงษ์เขียว ให้ความรู้ทางด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและ การนำมาใช้

6.1.4 การพัฒนาการท่องเที่ยวในเขตเมืองพิษณุโลก ระยะที่ 1 (The Development of Urban Tourism Phitsanulok Phase 1) จารุวรรณ แดงบุปผา ให้ความรู้เกี่ยวกับสภาพปัญหาและสภาพเศรษฐกิจการท่องเที่ยวจังหวัดพิษณุโลก

6.1.5 การบริหารและการจัดการการท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอุทยานแห่งชาติในภาคตะวันออก รศ. สมชาย เดชะพรหมพันธุ์ ให้ความรู้ที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และรักษาสิ่งแวดล้อม



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการพัฒนาการออกแบบสร้างสรรค์การออกแบบประชาสัมพันธ์  
ชมรมรักษ์น้ำเข็ก แบ่งออกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

#### 1. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

- 1.1 แนวคิดในการออกแบบ
- 1.2 ความหมายของการออกแบบ
- 1.3 ส่วนประกอบของงานออกแบบ
- 1.4 การจัดองค์ประกอบในงานออกแบบ

#### 2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ (Print Media)

- 2.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.2 ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.3 บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.4 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.5 พัฒนาการของสื่อสิ่งพิมพ์

#### 3. เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์

- 3.1 ความหมายของสัญลักษณ์
- 3.2 ความสำคัญของสัญลักษณ์
- 3.3 ประวัติสัญลักษณ์ในประเทศไทย
- 3.4 ความหมายของอัตลักษณ์องค์กร
- 3.5 รูปแบบการสร้างอัตลักษณ์

## 1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบ

### 1.1 แนวคิดในการออกแบบ

เมื่อกล่าวถึงการเริ่มต้นในการออกแบบ เราจำเป็นต้องมองย้อนไปในอดีตถึงสมัยที่มนุษย์เริ่มกำเนิดมาในโลกเป็นเวลากว่าแสนปีมาแล้วที่มนุษย์ในยุคแรกๆ ดำรงชีวิตด้วยการพึ่งพาอาศัยสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ การดำรงชีวิตอยู่ในโลกมาเป็นเวลานาน ช่วยสอนให้มนุษย์รู้จักสร้างคุณสมบัติเฉพาะตัวที่เป็นประโยชน์อย่างมากในการพัฒนาตัวเองให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นตลอดจนสร้างให้เกิดอารยธรรมความเจริญในด้านต่างๆ คุณสมบัติเฉพาะตัวที่ว่านี้คือ การรู้จักสังเกตทดลองและการดัดแปลงปรับปรุง เมื่อมนุษย์พบเห็นวัตถุสิ่งของตลอดจนปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติก็รู้จักสังเกตและจดจำเก็บเป็นความรู้ไว้ในสมอง เมื่อโอกาสอำนวยก็นำความรู้นี้มาทดลองปฏิบัติแบบอย่างที่ได้สังเกตจดจำไว้ ถ้าได้ผลลัพธ์ออกมาไม่ได้ตามที่คาดหมายก็รู้จักดัดแปลงปรับปรุงแก้ไข จนเกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการภายหลัง (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542. หน้า 7) ปัจจัยเสริมสร้างความคิดของมนุษย์ที่มีอยู่เกิดจากสติปัญญาความใฝ่รู้ มนุษย์ทุกคนมีความคิดของตนเอง สำหรับที่จะสร้างสรรค์งานใหม่ๆ ขึ้นก็จากความคิดเดิมที่มีอยู่ และถ้าหยุดความคิดที่มีอยู่เดิมนั้น ความคิดสร้างสรรค์งานใหม่ๆ ก็ย่อมไม่เกิดขึ้น (พาศนา ตันทลักษณ์, 2526. หน้า 18)

### 1.2 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆ ของมนุษย์ซึ่งส่วนใหญ่เพื่อการใช้ชีวิตให้ปลอดภัยและมีความสะดวกสบายเพิ่มขึ้น

การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบโดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2527, หน้า19)

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดชั้นตอนและรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้นโดยสอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา (สาคร คันธโชติ, 2528, หน้า 5)

การออกแบบ หมายถึง กิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทางถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบและวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม (สิทธิศักดิ์ ธีรศรีสวัสดิ์กุล, 2529, หน้า5)

การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความประสงค์ที่กำหนดไว้  
สรุปได้ว่า การออกแบบคือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น  
ด้วยการใช้วัสดุและวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผนและจุดมุ่งหมายที่ต้องการ (พาสนา ดันต-  
ลักษณ์, 2526, หน้า293)

การจำแนกตามลักษณะที่ปรากฏ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

#### 1. งานออกแบบ 2 มิติ

ได้แก่ งานออกแบบที่ให้ความสำคัญเฉพาะกับลวดลาย และสีสันทนพื้นผิวซึ่งรับรู้ได้ด้วย  
ประสาทตา เป็นงานที่เน้นความงามจากการมองเห็นและการสื่อความหมายในเนื้อหาตามการรับรู้  
จากภาพนั้น งานออกแบบประเภทนี้แม้จะมีการใช้สื่อได้จำกัดเฉพาะลวดลายบนพื้นผิวแต่ในขณะ  
เดียวกันก็ต้องทำหน้าที่แก้ปัญหาให้ได้ครบถ้วนตามจุดมุ่งหมายของงานออกแบบ

#### 2. งานออกแบบ 3 มิติ

ได้แก่ งานออกแบบผลิตภัณฑ์นานาชาติที่มีความหลากหลายในด้านขนาดตั้งแต่ขนาด  
เล็กไปจนขนาดใหญ่ มีหน้าที่ใช้สอยตั้งแต่การใช้งานที่เล็กน้อยไปจนถึงอุปกรณ์ที่มีความซับซ้อน  
งานออกแบบในประเภทนี้จึงเป็นงานที่มีเนื้อหารายละเอียดเพิงมากขึ้น นอกจากสนองการรับรู้ทาง  
ประสาทตาแล้วยังเพิ่มประสาทที่เกี่ยวข้องกับลักษณะรูปทรงของพื้นผิวอีกด้วย

### 1.3 ส่วนประกอบของงานออกแบบ

ส่วนประกอบของการออกแบบ มีส่วนประกอบหลายๆ อย่างจะรวมตัวกันเป็นหนึ่งผลงาน  
ส่วนจะสวยงามหรือน่าสนใจนั้น ขึ้นอยู่กับคุณภาพในการปฏิบัติงานของผู้ออกแบบเอง

#### 1.3.1 จุด

เมื่อเรากล่าวถึงจุดในความหมายทั่วไป เราจะเข้าใจถึงส่วนที่เล็กที่สุดในที่ใดที่หนึ่ง เช่น  
จุดบนกระดาษ บนผ้าหรือบนพื้น จุดทางการออกแบบอาจจะเป็นส่วนที่เล็กที่สุดหรือใหญ่ก็ได้  
ในทางการออกแบบสามมิติ จุดอาจมีปริมาตรได้ด้วย เช่น จุดในงานโครงสร้าง งานโมบิลหรืองาน  
ประติมากรรม เมื่อเราพบจุดบนงานออกแบบ จุดอาจบอกถึงขนาดตำแหน่ง และแรงดึงดูด จุดใน  
งานออกแบบได้มีสภาพเป็นส่วนสำคัญท่ามกลางบริเวณทั้งการออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ซึ่งการ  
ออกแบบอาจจะออกแบบเฉพาะจุดรวมตัวกับส่วนประกอบอื่นๆก็ได้(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539, หน้า 21)

จุดจะทำหน้าที่ในงานออกแบบได้ 3 ทาง คือ

1. เป็นรูปร่างด้วยตัวของมันเอง
2. เป็นเส้นประที่เชื่อมสายตาด้วยจุดที่ต่อกัน
3. นำมารวมกันเพื่อสร้างรูปที่ใหญ่ขึ้น ซึ่งจะเป็นรูปร่างที่มีค่าน้ำหนักสีเทา และมีผิวหยาบที่มองไม่เห็น

จุดสามารถใช้เพื่อบรรยายรูปทรง หรือเป็นธาตุเบื้องต้นแรกในการออกแบบ ภาพในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารเป็นภาพที่สร้างขึ้นด้วยจุด ซึ่งเรียกว่าภาพ ฮาล์ฟโทน ทำขึ้นด้วยการสร้างเม็ดสีกรีนจากรูปภาพ ลายเม็ดสีกรีนทำให้ภาพเป็นจุดดำที่มีความถี่ห่างต่างกัน การนำภาพสีกรีนมาขยายใหญ่แสดงให้เห็นว่า แท้จริงแล้วไม่มีสีเทาแต่เป็นลวดลายของจุดดำเล็กมากมาย (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539. หน้า 32)

### 1.3.2 เส้น

เส้นมีอยู่ทุกส่วนในโลกนี้ จากเส้นขอบฟ้าไปจนถึงเส้นละเอียดอ่อนของใบไม้ก้างปลา ไຍแมงมุม เส้นแนวตั้งที่แข็งแรงของอาคาร แต่เส้นที่ใช้ในการวาดภาพซึ่งเกิดจากการเขียนด้วยดินสอพู่กัน ฯลฯ เส้นเหล่านี้ย่อมแสดงถึงอารมณ์

ตัวอย่างเส้นใยธรรมชาติ เช่น รูปร่างของคน จะแสดงลักษณะ 3 มิติ และภาพเงาลักษณะ 2 มิติ นอกจากรูปร่างของคนแล้ว ยังมีเส้นอีกมากมายในธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ที่เติบโตขึ้นไป แนวภูเขาที่ต่อเนื่องกัน ก้อนกรวดที่เรียงรายอยู่ตามชายหาด แนวทางเดินของมดที่เดินไปยังรัง เส้นเหล่านี้บางชนิดแข็งตรง บางชนิดเปลี่ยนแปลงได้

### เส้นและรูปร่าง

ในงานศิลปะนั้นรูปแบบต่างๆ เกิดขึ้นจากการเขียนเส้นก่อน เส้นเป็นผลของการแสดงความคิดของตน เส้นแสดงความหมาย มีขอบเขตให้ความรู้สึกรู้ว่ามีชีวิต แม้จะเป็นรูปแบบที่ธรรมดาก็สามารถบรรลุถึงความงามได้มากกว่าเส้นที่เขียนอย่างระมัดระวังหรือขาดความเชื่อมั่น

เส้นแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

#### 1. เส้นโครงสร้าง

หมายถึง เส้นที่กำหนดรูปร่างและแสดงพื้นหลัง ลายเส้นมีความสำคัญสำหรับผู้ศึกษาศิลปะมาก เพราะเส้นทำให้เกิดรูปร่าง และจากรูปร่างทำให้รู้ว่าเป็นอะไร ภาพเขียนลายเส้นในภาพถ่ายจะไม่มีเส้นเขียนรอบรูปร่าง แต่ลายเส้นในภาพเขียนแสดงโครงสร้างของรูปร่างที่ทำให้เข้าใจได้ ภาพเขียนลายเส้นที่มีโครงสร้างบอกรูปร่างต่างๆ

## 2. เส้นนามธรรม

ในที่นี้หมายถึง เส้นที่เกิดขึ้นอย่างลอยๆ ไม่มีตัวตนแท้จริงหรืออาจไม่อยู่คงที่ได้ เช่น กล้องถ่ายภาพสามารถจับภาพและสร้างเส้นแบบนามธรรมที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของพลังงาน เช่น การถ่ายภาพรถบนถนนในเวลากลางคืน แสงไฟจากรถวิ่งจะทำให้เกิดเป็นเส้นของแสงในรูปถ่าย บางทีเส้นนามธรรมไม่ได้เขียนขึ้นโดยคน อาจใช้เครื่องมืออื่นช่วย 9

## 3. เส้นตกแต่ง

มีคุณสมบัติดังนี้ คือ

3.1 เส้นเป็นรูป เส้นไม่เพียงแต่เป็นรูปทรง แต่เป็นรูปลักษณะ และมี 3 มิติ เช่น เส้นรูปนอกของคน พืช สัตว์ และสรรพสิ่งต่างๆ หรือเส้นในงานประติมากรรม

3.2 เส้นเป็นสัญลักษณ์ เส้นจะเป็นเครื่องหมายต่อเนื่องมีความหมายเฉพาะที่ให้กับเส้น เมื่อคนสองคนหรือมากกว่ายอมรับในเครื่องหมายนั้น เช่น สัญลักษณ์ใช้ในการสื่อสาร เส้นของตัวเลขหรือตัวอักษรมีความหมายเฉพาะ ถ้าไม่มีการกำหนดเส้นเหล่านี้ ความรู้ต่างๆ ก็ไม่สามารถเก็บหรือเผยแพร่ได้

ชาติที่เจริญเกือบทุกชาติได้มีการฝึกการคัดลายมือ และถือว่าการคัดลายมือเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง นักเขียนลายมือของจีนและญี่ปุ่นได้รับการยกย่องเป็นศิลปะชั้นเยี่ยมเพราะต้องฝึกหัดเป็นเวลานานนับสิบๆ ปีในการจับพู่กัน การวางมือบนกระดาษและการเตรียมหมึก โดยเฉพาะการยกปลายพู่กันจากกระดาษ นอกจากเรื่องที่ถูกกล่าวมานี้ยังพบว่า เด็กใช้เส้นเป็นสัญลักษณ์ในการเขียนรูปด้วย

3.3 เส้นแสดงทรงและเป็นรูปแบบ เส้นแสดงทรง คือ เส้นที่วาดส่วนรูปนอกของสิ่งของมักไม่มีเงาอ่อนแก่ และไม่ได้บอกถึงพื้นผิวของสิ่งของ เส้นชนิดนี้ใช้วาดภาพในลักษณะแบบ 2 มิติ แต่ศิลปินที่ชำนาญสามารถที่จะใช้เส้นแสดงทรงวาดภาพเป็นลักษณะ 3 มิติได้ แต่ถ้าต้องการจะแสดงถึงส่วนละเอียดของพื้นผิวของรูปร่างและแผ่นระนาบ ต้องใช้เส้นรูปแบบ เส้นเหล่านี้จะให้การแรงงาโดยใช้ความเข้มของดินสอ ปากกา ถ่าน ฯลฯ เขียนเส้นขนานหรือเส้นตัดกัน

3.4 เส้นแสดงทรงและอากัปกิริยา เมื่อเส้นเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของภาพจะเรียกว่า ภาพวาดเส้น ซึ่งมีลักษณะทั่วไป 2 แบบ คือ วาดเส้นแสดงทรงและวาดเส้นอากัปกิริยา การใช้เส้นเพื่อเป็นขอบเขตของรูปร่างต่างๆ และแสดงโครงสร้าง จะเรียกว่า การวาดเส้นแสดงทรง ซึ่งอาจเป็นการใช้เส้นที่ธรรมดาที่สุด

3.5 เส้นเป็นลวดลายและพื้นผิว เมื่อเส้นถูกเขียนติดๆ กันหรือเส้นที่คล้ายคลึงกัน วาดซ้ำๆ กัน จะสร้างลวดลายและพื้นผิวขึ้น เช่น ในงานวาดเส้นทั่วๆ ไป จะใช้เส้นอ่อนไหว เส้น แข็งแรง เส้นสั้น-ยาว หรือเส้นขาดๆ ฯลฯ เพื่อแสดงความรู้สึกที่ได้เห็นจากแบบนั้น

3.6 เส้นเป็นทิศทางและการเน้น ลักษณะที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเส้นคือ ทิศทาง เพราะเมื่อใดที่มีเส้นเกิดขึ้น จะมีทิศทางพร้อมอยู่ด้วยกัน เส้นแนวอนหมายถึง ลักษณะ ที่สงบเยือกเย็นและผ่อนคลาย อาจจะเป็นเพราะคล้ายลักษณะของร่างกาย และเส้นแนวทแยง หมายถึง การเคลื่อนไหว เพราะในการเคลื่อนไหวของร่างกายเช่น การวิ่ง หมุนตัว โยกตัว ฯลฯ ร่างกายอยู่ในลักษณะเอน คนเราจึงสรุปเชื่อมโยงลักษณะเส้นทแยงเป็นการเคลื่อนไหว

ยังมีองค์ประกอบอีกอย่างหนึ่งที่มีอยู่ในคุณสมบัติของทิศทาง ภาพเขียนส่วนใหญ่ เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เป็นวงรีหรือวงกลม ดังนั้นเส้นแนวตั้งและแนวนอนที่มีอยู่ในภาพจะ ขนานกับขอบภาพ ในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกมีเสถียรภาพที่มั่นคง เป็นองค์ประกอบภาพที่ช่วยลดความรู้สึกเคลื่อนไหว

### ชนิดของเส้น

การวาดเส้นด้วยวิธีการใดๆ หรือด้วยเครื่องมือชนิดใดก็ตาม เส้นที่เขียนขึ้นตามความเป็นจริง อาจจะแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องของน้ำหนักและลักษณะหรือคุณสมบัติอย่างอื่นแต่มีเส้น อีก 2 แบบที่มีความสำคัญในการสร้างภาพ

เส้นบอกเป็นนัย เป็นแนวที่เกิดขึ้นจากการวางตำแหน่งของมดต่างๆ ซึ่งสายตาจะมอง เชื่อมเข้าด้วยกัน เส้นประเป็นตัวอย่างที่คนรู้จักคุ้นเคย เช่น เวลาคอยรถเมล์ คนจำนวนมากที่ยืน เรียงกันเป็นแถวมีลักษณะสร้างเส้นบอกเป็นนัย คือ เส้นแนวจากเท้าของคนหนึ่งไปถึงอีกคนหนึ่ง หรือจากศีรษะคนหนึ่งไปสู่คนอื่นๆ ซึ่งไม่มีเส้นที่แท้จริง แต่เป็นแนวที่รู้สึกว่ามีเส้น

เส้นในความรู้สึก ในที่นี้ไม่มีเส้นที่แท้จริงและไม่มีแนวให้รู้สึกว่ามีเส้นเหมือนเส้นบอกเป็น นัย แต่มีความรู้สึกว่ามีเส้น เพราะเป็นความรู้สึกที่เชื่อมโยงของสองสิ่งเข้าด้วยกัน สิ่งนี้มักเกิดขึ้น เมื่อมีการมองหรือแสดงกริยาเข้าไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งที่แน่นอน จะเกิดพลังในกริยานั้นทำให้เกิดเส้นในความรู้สึกบังคับทิศทางและสายตาก็จะมองตามไป

### 1.3.3 รูปทรง

รูปทรงเป็นปัจจัยสำคัญในงานออกแบบ รูปทรงเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในความคิดหรือในใจของนักออกแบบ มีลักษณะเป็นนามธรรมโดยการคาดการณ์สำหรับนำไปใช้ในอนาคต จนเมื่อความคิดนี้ถูกจัดทำขึ้นโดยวิธีการจัดเรียง สับเปลี่ยนและโยกย้ายวัสดุต่างๆ จึงเกิดเป็นตัวตนรูปทรงที่เป็นรูปธรรมขึ้น แหล่งที่มาของความคิดเกี่ยวกับรูปทรงนี้ พัฒนาการมาได้จากหลายตำแหน่ง ตั้งแต่การเกิดพลังขึ้นเองในจินตนาการความคิดของนักออกแบบ อันเป็นผลจากการได้รับรู้ข้อมูลหรือมีประสบการณ์โดยตรงสะสมอยู่ในส่วนลึกของจิตใต้สำนึกมาเป็นเวลานาน รอโอกาสอันเหมาะสมที่จะเปิดเผยขึ้นมา นอกจากนี้รูปทรงที่เกิดขึ้นในความคิดยังอาจมีที่มาจากความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณีที่ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่รุ่นบรรพบุรุษ ความเชื่อเหล่านี้ทำหน้าที่ให้ขอบเขตทางความคิดเกี่ยวกับรูปทรง ทำให้นักออกแบบเลือกใช้ลักษณะรูปทรงที่มีความสอดคล้องกับสิ่งที่ได้รับการสั่งสอนมา เช่น ช่างทอผ้าชาวอีสานจะทอธงเพื่อถวายวัดในงานบุญประเพณีด้วยการทอขิดลวดลายที่มีรูปทรงตามเรื่องราวพระเวทสันดรชาดก แต่อย่างไรก็ดีแหล่งที่มาที่สำคัญของรูปทรงสำหรับนักออกแบบยังคงเป็นธรรมชาตินั่นเอง ธรรมชาติเป็นแหล่งรวบรวมลักษณะรูปทรงที่ยิ่งใหญ่ เนื่องจากรูปทรงในธรรมชาติมีความหลากหลาย แต่ละชนิดได้ผ่านการปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ด้วยกระบวนการคัดเลือกและวิวัฒนาการ มนุษย์เราจึงนำธรรมชาติมาใช้ทั้งเป็นแรงบันดาลใจ และเป็นแบบสำหรับการจำลองจนถึงการประยุกต์ใช้ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด การคิดค้นสร้างสรรค์รูปทรง นอกจากจะมีแหล่งที่มาดังกล่าวแล้ว บางครั้งรูปทรงที่ศิลปินและนักออกแบบคิดขึ้นอาจถูกจำกัดหรือถูกกำหนดจากลักษณะรูปทรงของวัสดุที่เลือกนำมาใช้งาน วัสดุที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางเพื่อสื่อหรือถ่ายทอดความคิดออกมาให้ปรากฏเป็นตัวตน จึงมีอิทธิพลต่อรูปทรงของประติมากรรมให้สอดคล้องกับรูปทรงที่สร้างขึ้นอย่างมาก ช่างแกะสลักจำเป็นต้องออกแบบรูปทรงประติมากรรมให้สอดคล้องกับรูปทรงของหินอ่อนที่หามาได้ หรือช่างไม้จำเป็นต้องเลือกรูปทรงของเครื่องเรือนตามลักษณะและขนาดของไม้ที่มีอยู่ อย่างไรก็ตามแหล่งที่มาและเงื่อนไขข้อกำหนดในการเกิดของรูปทรงต่างๆ เหล่านี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของความคิดในการออกแบบรูปทรงเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงหรือการพัฒนาขั้นต่อไปเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องคิดค้นไปในแนวทางเฉพาะที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง เพื่อให้ได้ผลงานขั้นสุดท้าย ซึ่งมีลักษณะสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความพึงพอใจในการพบเห็นและสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

จากแหล่งที่มาของความคิดในการสร้างรูปทรง ก็มาถึงประเด็นที่เกี่ยวกับวิธีการออกแบบรูปทรง ถ้าเราเอางานออกแบบมาพิจารณาแยกส่วนประกอบเป็นส่วนย่อยแล้ว จะพบว่ามันเกิดขึ้น

จากองค์ประกอบจำนวนมาก องค์ประกอบในการออกแบบ ได้แก่ เส้นระนาบ พื้นผิวและสี เป็นต้น เปรียบเสมือนตัวอักษรซึ่งนำมารวมกันแล้วจึงทำให้เกิดเป็นภาษา ศิลปินและนักออกแบบเป็นผู้นำองค์ประกอบเหล่านี้มาจัดรวมกันเข้าเพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงใช้หลักการออกแบบ นักออกแบบจะเลือกใช้ระดับของความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบซึ่งจำแนกได้เป็น 3 ระดับ ตั้งแต่ระดับที่สร้างให้มีความเหมือนกัน โดยใช้หลักการออกแบบชนิดการทำซ้ำ หรือความสมดุล ต่อมาเป็นระดับที่ก่อให้เกิดความคล้ายคลึงกัน โดยใช้หลักการออกแบบที่สร้างให้เกิดความกลมกลืนหรือทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปที่ละขั้น จนถึงระดับสุดท้ายคือการสร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยใช้หลักการสร้างความขัดแย้ง นักออกแบบจะเป็นผู้พิจารณาเลือกใช้ความสัมพันธ์แต่ละระดับให้เหมาะสมกับลักษณะของงาน เช่น งานที่ต้องการสร้างความสะอาดตาเพื่อดึงดูดความสนใจอย่างรุนแรง ก็จะเลือกใช้ระดับความสัมพันธ์ที่แสดงความตรงข้ามกันขององค์ประกอบต่างๆ ในงานออกแบบ

**ลักษณะรูปทรงต่างๆ ที่มีปรากฏอยู่ทั่วไปสามารถจำแนกได้ 3 ประเภท ดังนี้**

#### 1. รูปทรงเรขาคณิต

เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นตามกฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์ มีลักษณะง่ายต่อการจดจำ มักปรากฏให้เห็นตามสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคาร เครื่องเรือน เครื่องจักร ของใช้นานาชนิด รูปทรงเรขาคณิตไม่เพียงแต่เป็นผลงานประดิษฐ์ของมนุษย์เท่านั้น ในธรรมชาติก็จะได้พบเห็นได้เช่นกัน เช่นผลึกรูปเหลี่ยมของแร่ต่างๆ ใบไม้รูปสามเหลี่ยม เปลือกหอยรูปกลมหรือกรวยแหลม และรังผึ้งรูปหกเหลี่ยม เป็นต้น ในงานออกแบบอุตสาหกรรมมักใช้รูปทรงเรขาคณิตอย่างมาก เนื่องจากเป็นรูปทรงที่มีลักษณะสมดุลสม่ำเสมอและแม่นยำ ช่วยให้สะดวกต่อการทำงานขึ้นรูปโดยเครื่องจักร และเป็นลักษณะรูปทรงที่มีประโยชน์ใช้สอยดี เช่น แผ่นเสียงมีลักษณะเป็นแผ่นวงกลม เพราะเหมาะกับหมุนรอบตัว แต่ของใส่เป็นสี่เหลี่ยม เพราะสะดวกต่อการเก็บรวบรวมให้เป็นระเบียบ ท่อเป็นรูปทรงกระบอก เพราะมันช่วยให้การไหลตัวดีขึ้นเมื่อใช้เป็นภาชนะบรรจุ ก็เป็นรูปทรงแข็งแรงคงรูปและง่ายต่อการทำความสะอาด หากพิจารณางานออกแบบสมัยใหม่ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 จะพบว่าทรงเรขาคณิตเป็นรูปทรงที่นิยมนำมาใช้ในการออกแบบทั้งหมด 9

## 2. รูปทรงธรรมชาติ

คือรูปทรงที่เลียนแบบสิ่งที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ ซึ่งมีทั้งสิ่งมีชีวิตตลอดจนสิ่งไม่มีชีวิต ดังนั้นรูปทรงธรรมชาติจึงได้กว้างขวางหลากหลายลักษณะรูปทรงธรรมชาติสร้างความรู้สึกกลมกลืนใกล้ชิดกับมนุษย์ได้ดีกว่ารูปทรงชนิดอื่นๆ แต่จะพบงานออกแบบที่ใช้รูปทรงธรรมชาติได้น้อยกว่า เนื่องจากมีความยุ่งยากต่อการผลิตด้วยเครื่องจักรมือ ในอดีต Art Nouveau เป็นสไตล์ที่นำรูปทรงธรรมชาติมาใช้ในงานออกแบบ ตั้งแต่ลวดลายประดับจนถึงงานตกแต่งภายใน ลักษณะเส้นโค้งอ่อนช้อยเกี่ยวพันกันของเถาไม้ แมลง นก และสตรี ล้วนสร้างความอบอุ่นมีชีวิตชีวา และทำให้สไตล์นี้โดดเด่นมีเอกลักษณ์อยู่ในประวัติศาสตร์งานศิลปะและงานออกแบบ

## 3. รูปทรงนามธรรม

ลักษณะของรูปทรงนามธรรม จะเกิดขึ้นจากการนำรูปทรงธรรมชาติมากระทำการบิดเบือนหรือเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เป็นการลดรูปให้เหลือเฉพาะส่วนสำคัญ และมีความจำเป็น ซึ่งช่วยให้ยังคงสามารถจดจำรูปทรงต้นแบบได้ ตัวอย่างที่ชัดเจนจะเห็นได้ในงานศิลปะของกลุ่ม Cubism วิธีการบิดเบือนอาจทำได้ทั้งโดยการใช้รูปทรงเรขาคณิต เช่น ในงานของ Picasso และโดยการใช้รูปทรงธรรมชาติ เช่น ในงานของ Matisse เป็นต้น รูปทรงสุดท้ายซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นระบบ ยังคงสะท้อนถึงลักษณะเด่นเฉพาะของงานต้นแบบ (นวลน้อย บุญวงศ์ , 2539. หน้า 96)

### 1.3.4 พื้นผิว

พื้นผิว หมายถึง สิ่งที่ตาเห็นหรือสัมผัสได้ด้วยมือบนระนาบผิวตอนหน้าหรือรอบๆ วัตถุ ซึ่งมีลักษณะต่างๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด ขรุขระ ด้านมัน เรียบ เนียน เป็นต้น นอกจากนี้จะหมายถึงพื้นผิวของวัตถุสิ่งของแล้ว ยังหมายถึงความรู้สึกของการสัมผัส แม้จะไม่ได้จับต้องสิ่งของนั้นๆ แต่ความจำของคนทำให้เกิดปฏิกิริยาทางความรู้สึก หรือเกิดความรู้สึกในการสัมผัสเมื่อมองเห็นสิ่งที่มีความแตกต่างของความมืดและความสว่าง จะทำให้รู้สึกถึงผิวไปพร้อมๆ กัน ฉะนั้นวัตถุทุกอย่างจะต้องมีคุณสมบัติของพื้นผิว พื้นผิวเกิดขึ้นพร้อมกับรูปร่างและเกิดจากเส้นสี ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ด้วย

ความงามของพื้นผิวปรากฏออกมาในงานศิลปะหลายสาขา ซึ่งการใช้พื้นผิวในงานศิลปะ นั้น มีความสำคัญอย่างมาก เช่น ในงานจิตรกรรม ศิลปินพยายามค้นคว้าหาสิ่งต่างๆ มาประกอบในการเขียนภาพ เพื่อให้เกิดการกระตุ้นหรือเร้าอารมณ์ ลักษณะของพื้นผิวจะต้องสัมพันธ์กับองค์ประกอบทั้งหมดของภาพ เช่น การเขียนภาพเหมือน ศิลปินมักจะแสดงค่าน้ำหนักของสีให้เกิด

พื้นผิวหยาบที่เส้นผิว เสื้อผ้า เครื่องประดับ หรือพื้นหลัง บางที่ใช้ผ้าใบที่มีความหยาบมาก นอกจากนี้ยังใช้ ฝึแปรง รอยพู่กันเรียง เพื่อเน้นความงามของพื้นผิว หรือการสร้างจุดต่างๆ เพื่อให้เกิดความแตกต่างของพื้นผิว กล่าวได้ว่าพื้นผิวได้เกิดขึ้นอยู่แล้วในสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในธรรมชาติและเกิดขึ้นจากคนที่เห็นคุณค่าความงามพื้นผิว

การศึกษาความรู้สึกทางอารมณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้พื้นผิว จะสังเกตว่าพื้นผิวหยาบให้ความรู้สึกกระตุ้นทางประสาทมากกว่า และให้ความรู้สึกหนักแน่น มั่นคง ถาวร ในขณะที่พื้นผิวเรียบ เนียน ให้ความรู้สึกหรูหรา เบาสบาย ความสัมพันธ์การใช้พื้นผิวลักษณะต่างๆ ของพื้นผิววัสดุหลายอย่างด้วยกัน เช่น อิฐ เหล็ก ไม้ กระจก คอนกรีต ซึ่งเป็นพื้นผิวของวัตถุที่ขัดแย้ง แต่สถาปนิกได้อาศัยความแตกต่างของพื้นผิวนี้เพื่อสร้างความงามขึ้น การตกแต่งผิวให้เรียบคล้ายๆ กันมีความสำคัญน้อยลงไป แต่เน้นที่ความรู้สึกของวัตถุมากกว่าวัตถุที่มีผิวต่างๆ ขึ้นอยู่กับหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยด้วย

### 1.3.5 สี

มีคุณสมบัติที่สำคัญเป็นพิเศษ คือ ดึงดูดสายตาและทำให้เกิดอารมณ์ร่วม จากการศึกษาความเป็นอยู่ของคนในปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าคนเราให้ความสนใจกับภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ แต่ศิลปินบางคนอาจไม่มีสี ศิลปินบางคนปฏิเสธที่จะใช้ลักษณะพิเศษของสี อย่างไรก็ตามการใช้สีเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากของศิลปะในสมัยนี้ อันที่จริง โลกปัจจุบันมีการใช้สีกันอย่างกว้างขวาง แทบจะกล่าวได้ว่า อยู่ท่ามกลางการปฏิวัติของสีทีเดียว สมัยก่อนเห็นว่าห้องครัวสีเหลืองไม่เหมาะ เพราะสีเหลืองไม่ควรเกี่ยวข้องกับอาหาร แต่สมัยนี้กลับมีความเห็นว่าสีเหลืองช่วยให้ดูรู้สึกกระตุ้นน้ำย่อย และทำให้อยากรับประทานอาหาร

สีมีคุณสมบัติเฉพาะตัวในการแสดงมิติ ที่จะมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ในอากาศ สีจะให้ความรู้สึกเสมือนเดินออกมาข้างหน้า หรือถอยไปด้านหลังได้ เพราะปฏิกิริยาทางกล้ามเนื้อในดวงตา เวลาที่ต้องมองสีต่างๆ กัน ซึ่งมีความแตกต่างที่ความแรงของสี

สีในวงจรรสี แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มสี คือ

1. กลุ่มสีร้อน ได้แก่ สีม่วงแดง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มเหลือง เหลือง สีเหล่านี้ จะให้ความรู้สึกเสมือนเดินมาอยู่ข้างหน้า
2. สีกลุ่มเย็น ได้แก่ ม่วง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงิน น้ำเงินเขียว เขียวเหลือง จะให้ความรู้สึกเสมือนถอยไปอยู่ด้านหลัง

### คุณสมบัติทางอารมณ์

เนื่องจากสีมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึก สำหรับผู้ที่ต้องการจะปลูกเร้าการตอบสนองทางอารมณ์จากผู้ดู การใช้สีเป็นสิ่งที่ได้ผลที่สุด ก่อนที่จะอ่านความหมายหรือบ่งชี้รูปแบบต่างๆ สีได้ช่วยสร้างบรรยากาศสิ่งที่คนเราต้องการเสนอไว้แล้ว

สีแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม สีให้อารมณ์ต่างกัน คือ

1. กลุ่มสีร้อน ให้ความรู้สึกของความอบอุ่น ความสนุกและปฏิกิริยาที่รื่นเริง
2. กลุ่มสีเย็น ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น และสามารถแสดงความโศกเศร้า หดหู่ใจ

สีที่ใช้ในการออกแบบจะใช้สีให้ความรู้สึกโดยตรงต่อปฏิกิริยาของคน ที่ประมวลมาเป็นตัวอย่างดังต่อไปนี้

- สีดำ ให้ความรู้สึก มีด ทุกข์โศก จริงจัง กลัว
- สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้าขมมึน สุภาพ เป็นผู้ดี สงบ เย็นชา
- สีขาว ให้ความรู้สึก สะอาด บริสุทธิ์ เบา
- สีแสด ให้ความรู้สึก สนุกตื่นเต้น เร้าใจ อบอุ่น อันตราย
- สีแดง ให้ความรู้สึก กล้าหาญ สง่างาม มั่งคั่ง ร้อน
- สีเหลือง ให้ความรู้สึก สดชื่น มีชีวิตชีวา เบรียว ร่าเริง
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก สุภาพ ถ่อมตน หนักแน่น เรียบง่าย เยือกเย็น
- สีม่วง ให้ความรู้สึก เยือกเย็น สิ้นหวัง ลึกลับ
- สีเขียว ให้ความรู้สึก สดชื่น ร่าเริง เป็นสุข
- สีชมพู ให้ความรู้สึก น่ารัก นุ่มนวล อ่อนโยน
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึก แข็งแรง มั่นคง แข็งแกร่ง
- สีฟ้า ให้ความรู้สึก สะอาด ปราศจากโรค เบา โปร่งใส

#### 1.4 การจัดองค์ประกอบในงานออกแบบ

การจัดองค์ประกอบในทางศิลปะหรือทางการออกแบบมีแนวคิดที่ไม่แตกต่างกันเท่าใดนักสร้างสรรค์จะต้องหาแนวทางที่จะทำให้งานที่คิดประดิษฐ์ขึ้นมีความน่าสนใจ เร้าใจได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยอาศัยแนวคิดจากเทคนิคการใช้เส้น รูปร่าง มุมมอง จังหวะลีลา เทคนิคเกี่ยวกับภาพ และการนำเสนอรูปแบบ องค์ประกอบต่างๆ จะต้องเอื้อซึ่งกันและกัน ดังนี้ (วรพงษ์ วรชาติ อุดมพงศ์, 2538. หน้า 162)

1. การใช้เส้น เส้นเป็นตัวกำหนดรูปร่างและองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งาน ซึ่งอาจจะแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้เป็น 5 ชนิดคือ เส้นโค้ง เส้นหมุน เส้นวนไปวนมา เส้นซิกแซก และเส้นตรง การเขียนเส้นด้วยวัสดุต่างๆ ที่แตกต่างกันย่อมจะทำให้ลักษณะของเส้นมีความแตกต่างกันไปและแนวการเขียนเส้นด้วยวัสดุประเภทเดียวกันของศิลปินก็สามารถแสดงลีลาของการเขียนได้หลายแบบหลายวิธีซึ่งล้วนน่าสนใจทั้งสิ้นที่นักออกแบบควรจะได้ฝึกฝนให้มีความชำนาญ

2. การกำหนดรูปร่าง รูปร่างเกิดจากการใช้เส้นลักษณะต่างๆ กันมาลากต่อกันเกิดเป็นรูปร่างหลักในศิลปะ หรือที่เรียกว่ารูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิตและรูปอิสระซึ่งมีรูปร่างไม่แน่นอน ลักษณะที่ชัดเจนของรูปร่างต่างๆ จะเน้นความรู้สึกของการมองเห็นเป็น 2 มิติ คือ แสดงให้เห็นส่วนกว้างและยาว หรือกว้างและสูง เท่านั้น ถ้าเป็นการเน้นส่วนหนาหรือส่วนลึกขึ้นมาก็ทำให้รูปร่างต่างๆ แสดงความรู้สึกเป็นสามมิติเพิ่มขึ้น

3. มุมมองทัศนียภาพ การนำเสนอรูปแบบงานสิ่งพิมพ์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เราใจสามารถสร้างได้โดยง่าย ด้วยงานเสนอมุมมองของภาพที่จะนำเสนอ มุมมองที่แปลกตาสามารถสร้างสรรค์ขึ้นโดยง่าย อาจจะใช้การถ่ายภาพ ด้วยเลนส์มุมกว้าง หรือเทคนิคพิเศษในห้องมืด หรือจากการใช้วิธีการเขียนภาพ และการเลือกมุมภาพในการเสนอก็ได้

4. จังหวะลีลา การกำหนดจังหวะของแต่ละส่วนหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพ จำเป็นที่จะต้องอาศัยหลักการศิลปะ การสร้างจังหวะหรือลีลาของส่วนประกอบต่างๆ ได้แก่ ข้อความ ภาพประกอบหรือสัญลักษณ์ จะทำหน้าที่ 2 ทาง คือ เป็นการชี้ให้ผู้ดูภาพและสาระข้อมูลตามต้องการและเป็นการเน้นให้เกิดความสวยงามและแปลกตา

5. เทคนิคเกี่ยวกับภาพ ที่มาของภาพที่นำมาใช้ในงานกราฟฟิก อาจได้จากการถ่ายภาพ การเขียนภาพ หรือการพิมพ์ภาพ การใช้คอมพิวเตอร์ ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์อื่นๆ อีกมากมาย แต่ละแบบแต่ละวิธีการสามารถสร้างภาพให้น่าสนใจได้อย่างอิสระ บางแบบอย่างอาจจะเหมาะกับการใช้งานเฉพาะอย่าง บางแบบอาจใช้ได้ทั่วไป การสร้างสรรค์อย่างอิสระนี้เอง ทำให้นักออกแบบสามารถนำเอาเทคนิคเกี่ยวกับภาพมาใช้ในงานออกแบบได้อย่างกว้างขวาง

6. การนำเสนอรูปแบบ รูปแบบสำหรับการนำเสนอ อาจจะแสดงออกได้หลายแนวทาง แต่ละแนวทางก็จะให้ความรู้สึกในคุณค่าทางการแสดงออกแตกต่างกันไป แนวทางการนำเสนอแต่ละรูปแบบจะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการออกแบบ รูปแบบต่างๆ อันได้แก่

- การตัดกัน
- การแย้งกัน
- การคล้ายตามกัน
- ความกลมกลืน
- การเน้นทิศทาง
- การเสนอแบบลวดลาย
- การเน้นตัวอักษร
- การเว้นพื้นที่ว่าง

## 2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์

### 2.1 ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง สมุด, แผ่นกระดาษ, หรือวัตถุใดๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง, แผนที่, แผ่นผัง, แผ่นภาพ, ภาพวาด, ภาพระบายสี, โบปประกาศ, แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเดียวกัน (พระราชบัญญัติการพิมพ์ พ.ศ.2485)

สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อที่ใช้การพิมพ์เป็นหลัก จึงไม่ได้หมายถึงแต่หนังสือพิมพ์และนิตยสารเท่านั้น แต่มีความหมายรวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์ทุกประเภท (สุรัตน์ นุ่มนนท์ : 2539, หน้า 6)

สื่อสิ่งพิมพ์นั้นอาจมีรูปแบบแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นนิตยสาร, วารสาร, จุลสาร, หนังสือพิมพ์, โบปลิวิ, แผ่นพับ, หนังสือคู่มือ และโปสเตอร์ ฯลฯ สื่อสิ่งพิมพ์บางประเภทอาจใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลไม่กี่คน บางประเภทเพื่อติดต่อสื่อสารภายในกลุ่ม และบางประเภทเป็นการติดต่อสื่อสารกับมวลชนสาธารณะ (พีระ จิรโสภณ, 2546)

### 2.2 ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

#### 2.2.1 สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ

หนังสือ หมายถึง สิ่งพิมพ์ที่มีการเย็บเล่มเข้าด้วยกัน มีทั้งปกแข็งและปกอ่อน เนื้อหาภายในมักเป็นเรื่องราวเดียวกันตลอดเล่ม หรืออาจแบ่งเป็นหลายเล่ม ถ้าเนื้อหายาวเกินกว่าจะจบภายในเล่มได้ หนังสือในลักษณะหลังเรียกรวมเป็นชุดหนังสือ หนังสือเล่มมักมีผู้เขียนคนเดียวโดย

ตลอด ยกเว้นในกรณีที่มีการรวมเรื่องสั้นจากผู้เขียนหลายคนเข้าด้วยกัน หนังสือเล่มไม่มีวาระการ จัดจำหน่ายที่แน่นอนหรือออกเป็นรายประจำ ใช้รูปแบบการจัดหน้าแบบเดียวตลอดเล่ม และมัก เป็นแบบเรียบง่ายเมื่อเทียบกับการออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์ประเภทอื่น (จันทนา ทองประยูร : 2537, 64).

หนังสือ หมายถึง สิ่งสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาเฉพาะเรื่อง เป็นเรื่องเดียวกันอย่างละเอียดทั้งเล่ม ส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นเอกสารทางวิชาการเพื่อการศึกษา เช่น ตำราเรียน ตำราทางวิชาการ หนังสืออ้างอิง หนังสือทางวรรณกรรม เป็นต้น

รูปแบบและลักษณะของหนังสือ คือ ต้องมีการพับและการเย็บเข้าเป็นเล่ม มีทั้งปกอ่อน และปกแข็ง มีขนาดและมีความหนาต่างๆ กัน ส่วนใหญ่มีขนาดใหญ่ไม่เกิน 10 นิ้ว คูณ 12 นิ้ว เนื้อในมักใช้กระดาษบางที่มีคุณภาพ ปกทำด้วยกระดาษแข็ง หนาเป็นพิเศษ หรืออาจจะมีปกนอก ห่อหุ้ม (Book Jacket) อีกชั้นหนึ่ง เพื่อให้เหมาะสำหรับการเก็บไว้เป็นระยะเวลาต่างๆ

นอกจากนี้ ยังมีการคำนึงถึงสัดส่วนความสูงของหนังสือ สันข้างตามความหนาของ หนังสือ เพื่อความเป็นระเบียบในการเก็บบนชั้นวางหนังสือ หรือการค้นหาในห้องสมุด หนังสือ มักจะไม่มีการกำหนดระยะเวลาการออกวางจำหน่ายเป็นประจำ (ประชิด ทิถบุตร : 2539 : 15)

หนังสือโดยทั่วไปมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีส่วนกว้างและส่วนยาว ความหนา พอประมาณ หนังสือที่เย็บสันเข้าเล่มตามด้านยาวเรียกว่า หนังสือแบบ Upright หนังสือที่เย็บสัน ทางด้านกว้างเรียกว่าแบบ Oblong หนังสือส่วนใหญ่จะเป็นแบบ Opright นอกจากหนังสือปกติ ทั่วไปแล้ว ยังมีหนังสือที่ออกแบบขึ้นเป็นพิเศษ ให้มีรูปร่างแปลกออกไป เรียกวิธีการพิมพ์และตัด เล่มหนังสือเช่นนี้ว่าแบบ Die cut เป็นหนังสือที่จัดทำขึ้นพิเศษ รูปร่างลักษณะของหนังสือใช้ สำหรับเรียกร้องความสนใจเบื้องต้นในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ลักษณะรูปเล่มและขนาดของหนังสือ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการใช้งาน วิธีการใช้งาน และความสนใจของคนที่มีต่อหนังสือนั้นๆ ตัวอย่างเช่น หนังสือปกอ่อน (Pocket book) เป็นหนังสือที่ผลิตขึ้นสำหรับอ่านเล่นซื้อได้ในราคาถูก สำหรับพกพานำติดตัวไปอ่านตามที่ต่างๆ ได้ เนื้อหามักเป็นเรื่องบันเทิงเบาสมอง เมื่ออ่านจบแล้ว ก็ไม่ค่อยเก็บรักษาไว้นานเหมือนหนังสือประเภทตำราวิชาการ ดังนั้นลักษณะของหนังสือ Pocket book จึงทำให้มีขนาดเล็กให้จับถือและนำติดตัวได้สะดวก พิมพ์ด้วยกระดาษราคาถูก ไม่ จำเป็นต้องพิมพ์ด้วยกระดาษคุณภาพดีนัก (กำธร สถิรกุล 2515 : 146-148)

การแบ่งแยกลักษณะของหนังสือ แบ่งตามเนื้อหากว้างๆได้ดังนี้

1. หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่างๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมาย ด้วยความรู้ที่เป็นจริง จึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง

2. หนังสือบันเทิงคดี

เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินสนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋าหรือ Pocket Book ได้

### 2.2.2 สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

1. หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราวข่าวสาร ภาพ และความคิดเห็นในลักษณะของแผ่นพิมพ์แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะ หนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือน

2. วารสาร, นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้นมีการกำหนดระยะเวลาการออกเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร, นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และรายเดือน

3. จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้ มีกำหนดการออกเผยแพร่เป็นครั้งๆ หรือลำดับต่างๆ ในวาระพิเศษ

4. สิ่งพิมพ์โฆษณา เป็นสิ่งพิมพ์ใบเดียวแต่อาจหลากหลายรูปแบบ มีหลายขนาด เห็นแล้วเข้าใจง่าย

5. โบรชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็กๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน 8 หน้าเป็นอย่างน้อย มีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

6. ใบปลิว (Leaflet, Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อง่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจง่าย

7. แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอเป็นเนื้อหาที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่างๆ

8. ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่างๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ ซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่น ดึงดูดความสนใจ

### 2.2.3 สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

เป็นสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่างๆแยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ ครอบผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือฉลาก

#### 1. สิ่งพิมพ์มีค่า

เป็นสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่างๆซึ่งเป็นการกำหนดตามกฎหมาย เช่น อนุญาต บัตรเครดิต เช็คธนาคาร ตั๋วแลกเงิน หนังสือเดินทาง โฉนด เป็นต้น

#### 2. สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ

เป็นสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร บัตรอวยพร ปฏิทิน บัตรเชิญ ใบส่งของ ใบเสร็จรับเงิน สิ่งพิมพ์บนแก้ว สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

#### 3. สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

เป็นสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Document Formats E-book for Palm/PDA เป็นต้น (1)

### 2.3 บทบาทของสิ่งพิมพ์

เมื่อเทคโนโลยีทางการพิมพ์เจริญก้าวหน้าจนถึงขั้นมีการประดิษฐ์เครื่องจักรและอุปกรณ์ทางการพิมพ์ที่ทันสมัย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการผลิต การพิมพ์จำนวนมากในระยะเวลาอันรวดเร็ว ทำให้สิ่งพิมพ์มีบทบาทมากมายในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ตั้งแต่การใช้สิ่งพิมพ์เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิง เป็นแหล่งข้อมูลที่มนุษย์ใช้ประกอบการตัดสินใจ ฯลฯ สิ่งพิมพ์นอกจากจะมีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันระดับบุคคลแล้ว ยังมีบทบาทอย่างมากต่อการพัฒนาบ้านเมือง ต่อความเจริญทางเศรษฐกิจการเมือง และสังคมด้วย (จันทนา ทองประยูร : 2537) สำหรับบทบาทของสิ่งพิมพ์นั้น

อาจจำแนกได้ 5 ประการ ดังต่อไปนี้

1. บทบาทของสิ่งพิมพ์ในงานสื่อมวลชน สิ่งพิมพ์มีความสำคัญในด้านการนำเสนอข้อมูล ข่าวสาร สาร และความบันเทิง ซึ่งเมื่องานสื่อมวลชนต้องเผยแพร่ จึงต้องผลิตสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร เป็นต้น

2. บทบาทของสิ่งพิมพ์ในสถานศึกษา สิ่งพิมพ์ถูกนำไปใช้ในสถานศึกษาโดยทั่วไป ซึ่งทำให้ผู้เรียน ผู้สอนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เช่น หนังสือ ตำรา แบบเรียน แบบฝึกหัดสามารถพัฒนาได้เป็นเนื้อหาในระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

3. บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานด้านธุรกิจ สื่อสิ่งพิมพ์ที่ถูกนำไปใช้ในงานธุรกิจประเภทต่างๆ เช่น งานโฆษณา ได้แก่ การผลิตหัวจดหมาย/ซองจดหมาย ใบเสร็จรับเงิน/ใบส่งของ โฆษณาหน้าเดียว นามบัตร เป็นต้น

4. บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานธนาคารงานด้านการธนาคาร ซึ่งรวมถึง งานการเงิน และงานที่เกี่ยวข้องกับหลักฐานทางกฎหมาย ได้นำสื่อสิ่งพิมพ์หลายๆ ประเภทมาใช้ในการดำเนินงาน เช่น โบรchure ใบบอน นามบัตร เช็คธนาคาร ตั๋วแลกเงิน และหนังสือเดินทาง

5. บทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในห้างสรรพสินค้า และร้านค้าปลีก สื่อสิ่งพิมพ์ที่ทางห้างสรรพสินค้า หรือร้านค้าปลีกใช้ในการดำเนินธุรกิจ ได้แก่ ใบปิดโฆษณาต่างๆ ใบปลิว แผ่นพับ จุลสาร

#### 2.4 หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

หลักการออกแบบ หมายถึง การนำองค์ประกอบมูลฐานมาจัดหรือรวบรวมเข้าด้วยกันอย่างมีระบบ ในงานออกแบบไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพ หรือพื้นที่ว่างๆ เพื่อให้การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ดังต่อไปนี้

1. หลักความสมดุล (balance) หมายถึง การกำหนดและการจัดวางองค์ประกอบมูลฐานให้มีน้ำหนัก และขนาดในสัดส่วนที่เท่าๆ กันทั้งสองข้าง งานออกแบบขาดความสมดุลจะก่อให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงแก่ผู้พบเห็น

2. การเน้นจุดแห่งความสนใจ (Emphasis) หมายถึง การสร้างจุดแห่งความสนใจให้เกิดขึ้นในงานออกแบบ โดยการกำหนดบริเวณใดบริเวณหนึ่งในภาพที่เหมาะสม ให้มีลักษณะพิเศษกว่าบริเวณอื่น เพื่อให้ดึงดูดความสนใจแก่ผู้อ่าน

3. ความมีสัดส่วน (Proportion) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของขนาด รูปร่างขององค์ประกอบ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างด้านกว้างและด้านยาวของสิ่งพิมพ์

4. จังหวะ (Rhythm) ได้แก่ การวางองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะให้มีระยะตำแหน่งขององค์ประกอบเป็นช่วงๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อเนื่องและความมีทิศทางแก่ผู้อ่าน

5. ความเรียบง่าย (Simplicity) การวางองค์ประกอบในการจัดภาพ ควรเน้นที่ความเรียบง่ายไม่รกรุงรัง เพราะแม้ว่านักออกแบบจะสามารถออกแบบให้ผลงานหรือภาพแต่หากไม่สามารถสื่อความหมายได้ตามที่ต้องการก็สูญเปล่า ดังนั้น หลักความเรียบง่ายของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ก็เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ของผู้อ่าน (นภารัตน์ ชูเกิด, 2548)

6. ความมีเอกภาพ (Unity) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบให้มีการรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยไม่แตกแยก กระจัดกระจาย งานออกแบบขาดเป็นเอกภาพจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกแตกแยกและไม่น่าสนใจ ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในความเป็นเอกภาพ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

6.1 การจัดองค์ประกอบแบบเดี่ยว เป็นการจัดที่มีเรื่องราวรูปทรงเพียงอย่างเดียว การจัดองค์ประกอบจึงมักอยู่กลางภาพ สื่อความหมายได้ทันที ซึ่งจะเห็นได้ทั่วไป

6.2 การจัดองค์ประกอบแบบคู่ เป็นการจัดองค์ประกอบของสองสิ่ง ซึ่งอาจจะมีขนาดเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ การจัดองค์ประกอบแบบนี้เพื่อให้มีความเป็นเอกภาพ จึงควรจัดวางให้เลื่อมล้ำกัน ซึ่งจะทำให้มีส่วนเด่นและส่วนรอง และยังสามารถทำให้เกิดระยะ หรือความตื้นลึกเกิดขึ้นในภาพได้

6.3 การจัดองค์ประกอบแบบกลุ่ม เป็นการจัดองค์ประกอบของหลายๆ สิ่ง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านั้น อาจมีขนาดรูปร่าง รูปทรงที่ต่างกันบ้างเหมือนกันบ้าง การจัดองค์ประกอบจากสิ่งที่หลากหลายนี้ จะต้องสร้างความสัมพันธ์ของรูปร่างรูปทรงให้มีความเป็นเอกภาพด้วยเช่นกัน แต่ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงภาพที่ปรากฏ ต้องแสดงเรื่องราวที่น่าสนใจ แสดงระยะ ซึ่งอาจเกิดจากขนาดหรือการใช้แสงและเงา

ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะจึงจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในการจัดภาพให้มีเอกภาพแบบต่างๆ จะช่วยให้ภาพที่สร้างสรรค์ขึ้น ดูน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ (สมศิริ อรุณทัย 2538 : 37)

## 2.5 พัฒนาการของสื่อสิ่งพิมพ์

เส้นทางวิวัฒนาการของสื่อสิ่งพิมพ์ (ระหว่าง ค.ศ.1800 - 2010)

พิดเลอร์ (Fidler,1997 pp.219-252) เขียนหนังสือชื่อ "Mediamorphosis: Understanding new media" เสนอลำดับของการพัฒนาการของ 3 สื่อหลัก ได้แก่ สื่อสารระหว่างบุคคล สื่อสารมวลชนประเภทวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ และสื่อสารมวลชนประเภทสื่อสิ่งพิมพ์

สำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ พิดเลอร์ ได้นำเสนอว่า สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และหนังสือพิมพ์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับกระดาษโดยตรงนั้น กำลังถูกมองว่าเป็นสื่อมวลชนใน



23 ต.ย. 2554

สำนักหอสมุด

รูปแบบเก่าในยุคที่การสื่อสารล้วนเป็นระบบดิจิทัล รวมทั้งเป็นสื่อที่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีเครื่องพิมพ์ที่เป็นเครื่องจักรกล รวมทั้งเยื่อกระดาษ และมีสื่อดิจิทัลเป็นคู่แข่งสำคัญ 15521245

สื่อสิ่งพิมพ์เกิดขึ้นภายหลังการทดลองครั้งแรกเกี่ยวกับกระแสไฟฟ้า โดยประมาณช่วงปี ค.ศ. 1800 สื่อสิ่งพิมพ์มีการค้นพบวิธีการทำกระดาษต่อเนื่องเป็นม้วน (continuous-roll paper) หลังจากนั้นประมาณ 35 ปี คือในปี ค.ศ.1835 ได้เกิดหนังสือพิมพ์ราคาถูก มียอดพิมพ์จำนวนมาก ที่เรียกว่า "เพนนี เพรส" (Penny Press) และอีก 5 ปีต่อมา ก็มีการคิดประดิษฐ์เครื่องโทรเลขกราฟ (telegraph) และการถ่ายภาพ (Photography) ได้สำเร็จ อีก 10 ปีต่อมา คือ ในปี ค.ศ.1850 ได้เกิดหนังสือพิมพ์บริการทางสาย (newspaper wire service) โดยสำนักข่าวเอพี (Associated Press) หลังจากนั้นอีกประมาณ 5 ปี ก็มีการคิดวิธีการเรียงเรียงข่าวแบบที่ว่า "ปิรามิดหัวกลับ" ขึ้นในวงการหนังสือพิมพ์

ประมาณ ค.ศ.1870 เกิดการประดิษฐ์เครื่องพิมพ์ดีดขึ้นพร้อมๆ กับการผลิตกระดาษพิมพ์หนังสือพิมพ์ที่เรียกว่า "นิวสปรินต์" (newsprint) ประมาณ ค.ศ.1890 เกิดระบบการพิมพ์แบบโมโนไทป์ (monotype) และวิธีการทำภาพแบบฮาฟโทน (halftone) พร้อมกับการส่งโทรเลขกราฟชนิดไร้สาย (wireless telegraph) ขึ้นได้สำเร็จ

ประมาณ ค.ศ.1990 มนุษย์สามารถพิมพ์หนังสือพิมพ์เป็นการพิมพ์สีได้สำเร็จ หลังจากนั้นอีก 5 ปี ก็คิดระบบการพิมพ์ออฟเซตได้สำเร็จ ตามด้วยการคิดค้นเครื่องส่งโทรสารได้สำเร็จ ประมาณ ค.ศ.1995 มนุษย์คิดค้นเครื่องมือคอมพิวเตอร์เมนเฟรมเพื่องานพาณิชย์ได้สำเร็จ ตามมาด้วยการคิดวิธีการเรียงพิมพ์แบบใหม่ (Phototypesetting) การรับแนวคิดไฮเปอร์เท็กซ์ การเตรียมพิมพ์และบรรณาธิกรด้วยระบบคอมพิวเตอร์

ต่อมาในปี ค.ศ.1975 วงการสื่อสิ่งพิมพ์ได้ใช้ระบบการจัดวางหน้าด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ และการคิดค้นเครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์ ประมาณปี ค.ศ.1980 เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (personal computer : pc) ได้รับการพัฒนาและผลิตจำหน่ายให้บุคคลทั่วไปได้นำไปใช้งาน มีการพัฒนาบริการระบบวีดีโอเท็กซ์ และมีสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล

ประมาณปี ค.ศ.1980 ระบบการพิมพ์เดสก์ทอป ได้รับความนิยม ตามมาด้วยเทคโนโลยีการเตรียมข้อมูลภาพและถ่ายภาพระบบดิจิทัล เกิดหนังสือพิมพ์ระบบดิจิทัล แพกซ์ ในปี ค.ศ.1995 การใช้งานระบบออนไลน์และอินเทอร์เน็ตแพร่หลายทั่วถึงมากขึ้นในกลุ่มประชาชน หลังจากมีการใช้งานในวงการทหารและธุรกิจ

ประมาณ ค.ศ.2000 มีการประดิษฐ์จอแสดงผลขนาดเล็กชนิดพกพา ทำให้ความนิยมในการสืบค้นข้อมูลข่าวในเครือข่ายได้รับความนิยมมากขึ้น พร้อมทั้งเกิดร้านจำหน่ายหนังสือใน

เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และมีการเผยแพร่สิ่งพิมพ์ในระบบโกลบอล เน็ตเวิร์ค

การพัฒนาของเทคโนโลยีข้างต้นทำให้สื่อสิ่งพิมพ์มีรูปแบบที่เปลี่ยนไปตามลำดับ เนื่องจากเทคโนโลยีเหล่านี้ได้เอื้อประโยชน์ในการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์แทบทุกขั้นตอน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดจากลักษณะการพัฒนาเทคโนโลยีที่นำไปสู่สื่อใหม่ก็คือการเกิดขึ้นของ “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์” ซึ่งเป็นการเผยแพร่สื่อสิ่งพิมพ์ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ขณะเดียวกันรูปแบบของข้อมูลก็มีให้บริการในหลายลักษณะที่เรียกกันว่า “Hypertext” คือ เสียงและภาพเคลื่อนไหวที่สามารถให้เสนอซ้ำตามความต้องการของผู้ใช้ และมีความน่าสนใจในการศึกษาเกี่ยวกับเครื่องหมายและสัญลักษณ์ ทั้งสองคำนี้ต่างมีเอกลักษณ์และถูกรวมอยู่ในระบบของเครื่องหมายซึ่งรวมถึงการศึกษาว่าข้อมูลของมันถูกสร้างและถูกเข้าใจอย่างไร บางครั้งนักสัญวิทยาทำการตรวจสอบว่า สิ่งมีชีวิตสร้าง ความหมายและปรับใช้ข้อมูลอย่างไรในโลก ทฤษฎีสัญศาสตร์ในระดับทั่วไปจะกล่าวถึง เครื่องหมายศึกษาในแง่ของการสื่อสารของสารสนเทศในสิ่งมีชีวิต Semiotics เป็นคำที่นักปรัชญาชาวอเมริกัน Charles Sanders Peirce (ค.ศ.1839–1914) เป็นผู้ริเริ่มใช้และทำให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ส่วนคำว่า Semiology เป็นคำที่ตั้งขึ้นโดยนักภาษาศาสตร์ Ferdinand de Saussure (ค.ศ. 1857-1913) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการอีกหลายคนนำเอาแนวคิดเรื่องสัญวิทยาไปพัฒนาต่อ ซึ่งจะกล่าวถึงอีกคนได้แก่ Roland Barthes (ค.ศ. 1915-1980) ในการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์และสัญวิทยานั้นมีเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกัน นั่นคือการศึกษาวิธีการสื่อความหมาย ขั้นตอนและหลักการในการสื่อความหมายตลอดจนเรื่องการทำ ความเข้าใจในความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมหนึ่งๆ

### 3. เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์

#### 3.1 ความหมายของสัญลักษณ์

**สัญลักษณ์ (Symbols)** มีความหมายครอบคลุมสัญลักษณ์ทุกประเภทตั้งที่หนังสือศัพท์บัญญัติพร้อมอธิบายจากพจนานุกรม ฉบับบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้อธิบายไว้ว่า “สัญลักษณ์” หมายถึง ลักษณะของสิ่งใดๆ ที่กำหนดนิยามขึ้นมาเองให้ใช้ความหมายแทนอีกสิ่งหนึ่ง การศึกษาเกี่ยวกับเครื่องหมายและสัญลักษณ์ ความน่าสนใจในการศึกษาเกี่ยวกับเครื่องหมายและสัญลักษณ์ ทั้งสองคำนี้ต่างมีเอกลักษณ์และถูกรวมอยู่ในระบบของเครื่องหมายซึ่งรวมถึง การศึกษาว่าข้อมูลของมันถูกสร้างและถูกเข้าใจอย่างไร บางครั้งนักสัญวิทยาทำการตรวจสอบว่า สิ่งมีชีวิตสร้าง ความหมายและปรับใช้ข้อมูลอย่างไรในโลก ทฤษฎีสัญศาสตร์ในระดับ

ทั่วไปจะกล่าวถึงเครื่องหมายศึกษาในแง่ของการสื่อสารของสารสนเทศในสิ่งมีชีวิต Semiotics เป็นคำที่นักปรัชญา

ชาวอเมริกัน Charles Sanders Peirce (ค.ศ.1839–1914) เป็นผู้ริเริ่มใช้และทำให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ส่วนคำว่า Semiology เป็นคำที่ตั้งขึ้นโดยนักภาษาศาสตร์ Ferdinand de Saussure (ค.ศ. 1857-1913) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการอีกหลายคนนำเอาแนวคิดเรื่องสัญวิทยาไปพัฒนาต่อ ซึ่งจะกล่าวถึงอีกคนได้แก่ Roland Barthes (ค.ศ. 1915-1980) ในการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับสัญศาสตร์และสัญวิทยานั้นมีเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกัน นั่น คือการศึกษาวิธีการสื่อความหมาย ขั้นตอนและหลักการในการสื่อความหมายตลอดจนเรื่องการทำความเข้าใจในความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมหนึ่งๆ

สัญลักษณ์แบ่งเป็น 3 แบบ

1. เครื่องหมายไอคอน (ICONIC SING) คือเครื่องหมายที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งถึง ภาพถ่ายหรือภาพยนตร์ทั้งหมด จัดอยู่ในจำพวก icon เพราะว่า ภาพดังกล่าวแท้จริงแล้วมันดูเหมือนกับสิ่งที่มันอ้างอิงถึงนั่นเอง ในทำนองเดียวกัน ภาพงานจิตรกรรมหรือแผนภาพ (diagrams) ที่ดูเหมือนกับสิ่งที่มันบ่งชี้ก็จัดเป็น icon ด้วย

2. เครื่องหมายอินเดคซ์ (INDEXICAL SING) คือเครื่องหมายที่ชี้บ่งหรือชี้ถึงบางสิ่งบางอย่างอื่นๆ (หมายเหตุ ดัชนีในหน้าท้ายๆของหนังสือคือสิ่งหนึ่งที่เราใช้สำหรับการชี้ ซึ่งดัชนีในหน้าหนังสือมันทำหน้าที่ให้เราย้อนกลับไปสู่หน้าที่ที่มีข้อความนั้นๆปรากฏอยู่) ยกตัวอย่างเช่น ลูกบิดประตูเป็นเครื่องหมายที่ชี้บ่งว่า ใครคนหนึ่งที่อยู่ ณ ที่นั้นต้องการที่จะเข้าไป หรือการที่เราเห็นควันทิ้งไว้ได้ว่ามีไฟ เป็นต้น เทอร์โมมิเตอร์, มิเตอร์วัดความเร็ว, นาฬิกาอานาล็อก, หรือกราฟ คือตัวอย่างต่างๆที่เกี่ยวกับข้องกับดัชนี(indexes) เพราะมันเป็นตัวชี้บ่ง ชี้ถึง เพื่อบอกถึงอุณหภูมิ, ความเร็ว, เวลา, และอื่นๆนั่นเอง

3. เครื่องหมายสัญลักษณ์ (SYMBOLIC SING) คือเครื่องหมายที่แสดงถึงบางสิ่งบางอย่าง แต่มันไม่ได้คล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งชี้ ตัวอย่างที่ชัดเจนมากที่สุดก็คือภาษา ซึ่งได้ใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ตัวอักษร คำต่างๆ เพื่อแสดงถึงสิ่งที่ได้รับการอธิบายหรือระบุถึง ในทำนองเดียวกัน เครื่องหมายจราจรและเครื่องหมายทางด้านคณิตศาสตร์ ปกติแล้ว มันคือสัญลักษณ์ ประเด็นที่สำคัญในที่นี้คือว่า มันไม่มีความจำเป็นใดๆที่จะต้องมีความเชื่อมโยงกันระหว่างเครื่องหมายกับสัญลักษณ์ คำว่า signs (เครื่องหมาย) คือคำว่า arbitrary (ตามอำเภอใจ-คิดเอาเอง) ในคำพูดของ Saussure

หนทางง่าย ๆ หนึ่งในการจดจำเรื่องเครื่องหมายที่แตกต่างกันเหล่านี้ก็คือ การหวนกลับไปคิดถึงหน้าจอคอมพิวเตอร์ของคุณ ภาพของเครื่องพิมพ์บนแถบเครื่องมือถูกเรียกว่า icon เพราะมันมอดูเหมือนกับเครื่องพิมพ์ ส่วนเคอร์เซอร์ที่เป็นรูปลูกศรที่มันปรากฏขึ้นมาเวลาที่คุณใช้เมาส์เพื่อที่จะเรียกดูเมนูหรือเลือกไฟล์มาทำงาน หรือทำหน้าที่ต่างๆ อันที่จริงแล้ว มันกำลังบ่งชี้เพื่อให้ข้อมูลเพิ่มขึ้นกับคุณ ด้วยเหตุนี้มันจึงเป็นเครื่องหมายดัชนี(index sign) เสียงซึ่งบอกว่าคุณมี email ใหม่ หรือเสียงบี๊ฟที่คอมพิวเตอร์ทำขึ้น เมื่อคุณไปกดแป้นพิมพ์ผิด ก็คือ index ด้วยเช่นกัน เพราะมันทำหน้าที่กระตุ้นให้คุณไปตรวจสอบ email ใน in-box หรือช่องจดหมาย หรือบ่งชี้ว่าคุณได้ทำอะไร แป้นเกือบทุกตัวบนแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ของคุณจะมีสัญลักษณ์อยู่บนทุกแป้น ยกตัวอย่างเช่น เครื่องหมาย \$ มิได้หมายถึงเรื่องเงิน หรือบ่งชี้ว่า หน้านี้เป็นหน้าที่เกี่ยวกับเรื่องของค่าเงินตราโดยเฉพาะ มันเป็นสัญลักษณ์ง่าย ๆ หนึ่งที่เป็นตัวแทนเรื่องเงิน ขึ้นอยู่กับบริบทของมัน \$ สามารถที่จะเป็นสัญลักษณ์ของความโลภ (ยกตัวอย่างเช่น ตัวการ์ตูนต่างๆ บ่อยครั้งมันถูกเขียนคู่กับเครื่องหมายดอลลาร์ในลูกตาของตัวการ์ตูน เมื่อการ์ตูนตัวนั้นไปปล้นธนาคาร ลองมองไปรอบๆ ถึงตัวอย่างบ่งชี้ที่เป็นเครื่องหมาย icon, index, และ symbol เป็นไปได้มากกว่าที่คุณสามารถที่จะพบเห็นตัวอย่างต่างๆ เกี่ยวกับเครื่องหมาย icon และ symbol ในสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ ทางสังคมรอบตัว

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) กล่าวไว้ว่าสัญลักษณ์คือสื่อความหมายที่แสดงโดยนัยหรือเงื่อนงำ ความคิดเพื่อเป็นการบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะไปมีผลในทางปฏิบัติ แต่มีผลทางด้านการรับรู้ความคิดเห็น หรือทัศนคติ เช่น ธงไตรรงค์ เป็นสัญลักษณ์ประจำชาติไทย ที่เน้นเอกภาพและอธิปไตยของเรา ธงไตรรงค์ไม่ได้บอกให้กระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งแต่เป็นสิ่งที่กระตุ้นความคิดและทัศนคติที่พึงมีต่อประเทศชาติหรือสัญลักษณ์ต่อสมาคมใดสมาคมหนึ่งย่อมเป็นสิ่งทีบอกให้เราทราบว่าสัญลักษณ์นั้นคือสมาคมนั้น เมื่อสัญลักษณ์ไปอยู่ที่ใดหมายถึงว่าสิ่งนั้นจะเกี่ยวข้องกับสมาคมซึ่งเป็นเจ้าของสัญลักษณ์โดยตรง

✓ ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า สัญลักษณ์มีความหมาย 3 นัยคือ สิ่งที่ออกแบบขึ้นใช้เป็นตัวแทนของสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น รูปปั้นพระพุทธรูปเป็นสิ่งแทนของพระพุทธรเจ้า รูปกำปั้นแทนพลัง รูปกระต่ายแทนความเร็ว ในความหมายตรงกันข้าม สัญลักษณ์ คือ สิ่งที่เป็นนามธรรมกำหนดขึ้นสิ่งที่เป็นรูปธรรม

### 3.2 ความสำคัญของสัญลักษณ์

#### ความสำคัญต่อประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

สัญลักษณ์ที่ออกแบบโดยนักออกแบบต่างชาติต่างวัฒนธรรมแม้มุ่งหวังสื่อความหมายเป็นสากลแต่ด้วยสัญลักษณ์ของงานศิลปะสามารถบ่งบอกถึงแบบอย่างของสัญลักษณ์ของแต่ละประเทศได้ออกแบบสัญลักษณ์ แม้จะพยายามหลีกเลี่ยงการออกแบบ ตามสมัยนิยมแต่ผลงานในแต่ละช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ของโลกจะมีลักษณะที่แตกต่างกันสามารถใช้อ้างอิงเชิงประวัติศาสตร์เห็นได้จากสัญลักษณ์ในอดีตที่มีสังคม การเมือง การปกครอง วัตถุประสงค์การใช้ระบบการพิมพ์แตกต่างจากปัจจุบันย่อมส่งผลถึงรูปแบบของสัญลักษณ์ให้แตกต่างกับสัญลักษณ์ที่ออกแบบขึ้นใช้ในปัจจุบัน เช่น เครื่องหมายโทรศัพท์ในอดีตกับเครื่องหมายโทรศัพท์ในปัจจุบันแตกต่างกัน เครื่องหมายการค้าของห้างแผนเสียง ต่างกับบริษัทขายซีดีในปัจจุบัน

#### ความสำคัญต่อสังคม

การออกแบบสัญลักษณ์เป็นงานศิลปะการออกแบบให้เกิดคุณค่า ความงาม ความน่าเชื่อถือ เป็นการยกระดับทางสุนทรีย์ของสังคมได้วิธีหนึ่ง ส่วนประกอบของสัญลักษณ์เป็นความงามแม้ว่านักออกแบบจะทำตามความต้องการของลูกค้า แต่จินตนาการเป็นมรดกที่ได้อรรถไว้ในส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์

การออกแบบสัญลักษณ์ขึ้นใช้ในกิจกรรมต่างๆ เรื่องของการบอกเล่าข่าวสารที่เตือนให้ระมัดระวังการป้องกันภัยและมีให้กระทำผิดเหล่านี้เป็นการจัดระเบียบของสังคมให้เกิดความเรียบร้อย สังคม หมายถึง การรวมกลุ่มซึ่งมีพลังศรัทธาความน่าเชื่อถือ อุดมการณ์ทำให้สังคมมีพลังความสามัคคี แสดงความเป็นพวกเดียวกันได้ด้วยสัญลักษณ์ เช่น ชาวพุทธนับถือรูปดอกบัวหรือธรรมจักร ชาวคริสต์นับถือรูปไม้กางเขน สัญลักษณ์ของสังคมประเทศ คือ ธงชาติและสัญลักษณ์ประจำชาติของแต่ละชาติสัญลักษณ์บริษัท หน่วยงาน มูลนิธิ สถาบันการศึกษา บอกถึงอุดมการณ์ทำให้นุคลากรมีกำลังใจในการทำงานปฏิบัติงานตามอุดมการณ์เหล่านี้ขึ้นอยู่กับการปลูกฝังทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่นการนำสัญลักษณ์มาใช้เป็นธง เข็มติดเสื้อ หัวเข็มขัด ลวดลายของเครื่องหมาย

### 3.3 ประวัติสัญลักษณ์ในประเทศไทย

#### สัญลักษณ์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ชาติไทย

จากการศึกษาทางโบราณคดี และประวัติศาสตร์พบว่าชนชาติไทยมีความเจริญทางศิลปะมาช้านาน จึงเป็นบ่อเกิดของการรู้จักคิดค้นสัญลักษณ์ขึ้นมาใช้ เป็นเวลาหลายพันปี นับตั้งแต่เริ่มแรกยุคหิน เราพบสัญลักษณ์ง่ายๆ แทนรูปภาพของจริง ภาพสัญลักษณ์หญิง ชายที่ถ้ำผาผาย จังหวัดสกลนคร ภาพคลื่นที่ผาแต้มโขงเจียม ภาพเรขาคณิตที่ผาภูวด จังหวัดอุบลราชธานี

ในก่อนประวัติศาสตร์ไทยมีวิวัฒนาการใช้ตรามาตั้งแต่สมัยอาณาจักรฟูนัน (พุทธศตวรรษ 6-11) อาณาจักรทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ 11-18) อาณาจักรศรีวิชัย (พุทธศตวรรษที่ 13-18) อาณาจักรลพบุรี (พุทธศตวรรษที่ 16-18) ตราสัญลักษณ์มีรูปแบบที่หลายหลายปรากฏอยู่บนเงินตราที่ใช้แลกเปลี่ยนทางการค้า ซึ่งสะท้อนให้เห็นสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติสภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ ความเชื่อ คติทางศาสนามีสัญลักษณ์รูปพระอาทิตย์ พระจันทร์ ปลา กระต่ายบนดอกบัว พระศรีวิหตะ

### 3.4 ความหมายของอัตลักษณ์องค์กร

#### 3.4.1. อัตลักษณ์

ลักษณะของตนเอง ลักษณะของตัวเอง เป็นศัพท์ที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์ของราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติให้ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า character เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลซึ่งรวมสติปัญญา คุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติที่แสดงออกเป็นลักษณะนิสัยของบุคคลนั้น แต่ปัจจุบัน มีการนำคำว่าอัตลักษณ์ไปใช้แทนคำว่า ตน ตัว เช่น หนังสือเรื่องนี้ปรากฏอัตลักษณ์ของนักเขียนแจ่มแจ้งทีเดียว ครูควรช่วยนักเรียนให้พัฒนาอัตลักษณ์ของเขาได้อย่างเหมาะสม หรือใช้ อัตลักษณ์เพื่อแทนคำว่า เอกลักษณ์ คำทั้งสองคำนี้อาจจะดูมีความหมายใกล้เคียงกันมาก แต่มีลักษณะเน้นต่างกัน อัตลักษณ์เน้นลักษณะทั้งหมดของบุคคลโดยไม่ได้เปรียบเทียบกับใคร ส่วนเอกลักษณ์เน้นลักษณะที่เป็นหนึ่ง ลักษณะที่โดดเด่นซึ่งเป็นส่วนที่แยกบุคคลนั้นออกจากบุคคลอื่น

#### 3.4.2. ภาพลักษณ์

เป็นคำบัญญัติให้ตรงกับคำว่า image ในภาษาอังกฤษ หมายถึง ลักษณะของคน องค์กร หน่วยงาน ธุรกิจ รัฐบาล ฯลฯ ที่ปรากฏแก่สังคม เป็นภาพที่คนในสังคมเห็นเมื่อนึกถึงบุคคล องค์กร หน่วยงาน ธุรกิจ รัฐบาล ฯลฯ นั้น เช่น ภาพลักษณ์ของนายกรัฐมนตรี ภาพลักษณ์ของ

ตำราจ ภาพลักษณ์ของดาราไทย เป็นต้น ภาพลักษณ์อาจเป็นภาพที่ดีหรือไม่ดีก็ได้ คนในสังคมบางคนจึงพยายามสร้างภาพลักษณ์เพื่อให้สังคมเห็นแต่ภาพที่ดี ดาราหญิงบางคนมีภาพลักษณ์เป็นกุลสตรีในขณะที่บางคนต้องการสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นสาวทรงเสน่ห์ การกระทำที่ปรากฏเป็นข่าวของคนแม้เพียงครั้งเดียว ก็อาจทำให้สร้างเป็นภาพลักษณ์ที่ถาวรของคนๆ นั้นได้ ปัจจุบันสื่อมวลชนมีพลังมากในการสร้างภาพลักษณ์ของบุคคล หรือองค์การต่างๆ

### 3.4.3 เครื่องหมาย

ไม่ว่าจะเป็นองค์กรที่มีขนาดใหญ่หรือเล็กเครื่องหมายนับเป็นกุญแจสำคัญที่จะก่อให้เกิดระบบ อัตลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพ เครื่องหมายที่สร้างขึ้นอาจเป็นเพียงการใช้ชื่อ ตัวอักษร หรือ อาจจะเป็นการผสมผสานระหว่างภาพกับตัวอักษร หรือภาพที่เกิดจากองค์ประกอบกราฟิกเพียงลำพังก็ได้ เครื่องหมายนั้นอาจสื่อความหมายโดยตรงถึงชื่อและลักษณะของธุรกิจที่บริษัทนั้น ดำเนินการอยู่หรืออาจจะเป็นภาพนามธรรม (Abstract) ซึ่งไม่มีความหมายใดๆ ก็ได้ นับเป็นเรื่องที่ถกเถียงกันพอสมควรถึงเรื่องของการออกแบบและสัมฤทธิ์ผล ในการใช้งานของเครื่องหมายในเชิงจิตวิทยาที่มีต่อผู้บริโภค หลายคนยอมรับว่าสิ่งที่เรียบง่ายและดูธรรมดาที่สุดมักจะประสบความสำเร็จในการใช้งานมากกว่าสิ่งที่ดูซับซ้อนวุ่นวาย ในขณะที่เดียวกันสิ่งใดที่ดูแล้วสมเหตุ สมผลกว่า ก็สามารถสร้างให้เกิดการยอมรับได้ง่ายกว่าเช่นกัน

### 3.4.4. ตัวอักษร

ในการวางระบบอัตลักษณ์จำเป็นต้องมีการกำหนดแบบอักษรที่ใช้งานทั้งระบบโดยทั่วไป แล้วนำออกแบบจะกำหนดแบบตัวอักษร ที่ใช้กับสัญลักษณ์ และเลือกแบบอื่นๆ ที่เข้ากันได้ดีกับแบบตัวอักษรนั้นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เตรียมเผื่อไว้สำหรับการใช้งานร่วมกับอักษรที่ใช้เป็นสัญลักษณ์อีก 3-4 แบบ เพื่อกำหนดโครงสร้างรวมในการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันแก่องค์กร

### 3.5 รูปแบบการสร้างอัตลักษณ์ (Signed)

การกำหนดรูปแบบเพื่อสร้างอัตลักษณ์องค์กรคือ การกำหนดรูปแบบหน้าตาขององค์กร หรือภาพที่สร้างขึ้นคั่นในใจผู้บริโภค เพื่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจถึงความเป็นองค์กรเดียวกันด้วยการออกแบบตกแต่งบริษัทสาขาหรือร้านค้าย่อยให้มีรูปลักษณ์ที่เหมือนกันทุกสาขา ไม่ว่าจะองค์กรนั้นจะตั้งอยู่ที่ใดหรือมีกี่สาขาก็ตาม โดยกำหนดรูปแบบการจัดวางชื่อหรือสัญลักษณ์บนป้ายหน้า

ร้านการจัดวางสินค้า การออกแบบภายในและโครงสร้างให้เหมือนกันทั้งหมด เช่น ธนาคารเอเชีย จำกัด (มหาชน) ร้านเซเว่นอีเลฟเว่น (Seven Eleven) เป็นต้น

### 3.5.5 เครื่องหมายกราฟิก

ได้แก่ เครื่องหมายที่นำลักษณะหรือเค้าโครงของรูปใดๆ มาตัดทอนให้มีความเรียบง่ายแต่ยังคงความเป็นสิ่งนั้นๆ ได้ชัดเจนเพียงพอที่จะทำให้เกิดการรับรู้และเข้าใจได้ แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ เครื่องหมายภาพ (Picture Marks) และเครื่องหมายตัวอักษร (Letter Marks) ซึ่งเครื่องหมายทั้ง 2 ประเภทนี้ให้ประโยชน์ในการใช้งานแตกต่างกัน เครื่องหมายภาพอาจใช้ประโยชน์ในการสื่อความหมายถึงประเภทของธุรกิจได้ดีกว่า ในขณะที่เครื่องหมายตัวอักษรอาจช่วยในการจดจำชื่อองค์กรได้ง่ายกว่า เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึงมีหลายองค์กรที่ใช้เครื่องหมายทั้ง 2 ประเภทนี้ร่วมกัน แบ่งออกได้เป็น

### 3.5.6 เครื่องหมายภาพ (Picture Marks)

ได้แก่ เครื่องหมายที่เป็นที่รู้จักกันดีในชื่อ Symbol – type หรือ Symbol – only Marks เครื่องหมายประเภทนี้เป็นการนำรูปร่าง รูปทรงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปคน สัตว์ สิ่งของ รูปทรงเขาคณิต ตลอดจนรูปทรงที่ไม่มี ความหมาย (Abstract) มาใช้สัญลักษณ์ จึงทำให้เกิดเป็นชื่อเรียกย่อยเพิ่มเติมขึ้นอีกชื่อหนึ่งว่า Abstract Marks ตามลักษณะของรูปที่นำมาใช้เครื่องหมายประเภทนี้อาจแบ่งวิธีคิดออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ กล่าวคือ เป็นการสร้างสัญลักษณ์โดยเน้นที่การสื่อความหมาย ส่วนอีกลักษณะหนึ่งเน้นที่การสร้างภาพลักษณ์มากกว่าการสื่อความหมายซึ่งการเน้นที่ภาพลักษณ์จะมีข้อเสียเปรียบคือ ไม่สามารถแสดงถึงความเป็นองค์กรนั้นๆ ได้ชัดเจนเพียงพอ จึงอาจจะไม่เหมาะสำหรับองค์กรที่ต้องการขายสินค้าโดยตรง

เครื่องหมายภาพแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องหมายที่แสดงรูปร่าง (Figurative Marks) และเครื่องหมายที่ไม่แสดงรูปร่าง (Non – Figurative Marks)

1. เครื่องหมายที่มีความหมายชัดเจน (Figurative Marks) หมายถึง เครื่องหมายที่สามารถสื่อความหมายได้โดยใช้รูปร่างของวัตถุของตัวแทน แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

- 1.1 เครื่องหมายที่สื่อความหมายหรือบ่งบอกถึงลักษณะองค์กร (Descriptive Marks)
- 1.2 เครื่องหมายอุปมา (Metaphoric Marks)
- 1.3 เครื่องหมายที่ใช้ภาพของสิ่งที่รู้จักกันทั่วไป (Found Marks)

2. เครื่องหมายที่ไม่สื่อความหมาย (Non – Figurative Marks)

เครื่องหมายลักษณะนี้สร้างขึ้นโดยไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์ กับสิ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยตรงซึ่งจะต้องมีการอธิบายถึงการแทนความหมายในลักษณะนั้น เป็นเครื่องหมาย

ที่ไม่แสดงถึงรูปร่างรูปทรงใดๆ แต่จะคำนึงถึงความสะอาดตา สวยงาม และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กรนั้นมากกว่า

### 3. เครื่องหมายอักษร (Letter Marks)

คนทั่วไปคุ้นเคยกับในชื่อ Lettering – only Marks หรือ Logotype เรียกสั้นๆว่า Logo เป็นคำที่มาจากภาษากรีก หมายถึงตัวอักษร ในสหรัฐอเมริกาบางครั้ง คำว่า Logotype จะหมายถึงเครื่องหมายตัวอักษรที่เป็นชื่อเต็มและอ่านได้ ในขณะที่โลโก้ (Logo) จะหมายถึงชื่อสั้นๆ อาทิ ชื่อย่อ หรือการใช้อักษรย่อ ซีบีเอส (CBS) เอฟบีไอ (FBI) เป็นต้น ซึ่งบางครั้ง 2 คำนี้ก็อาจใช้เรื่องเครื่องหมายการค้าที่เป็นกราฟิก (Graphic Trademarks) ทั้งหมด รวมถึงเครื่องหมายภาพ (Picture Marks) ด้วย เช่นเดียวกับในประเทศไทยที่คนส่วนใหญ่มักจะเรียกสัญลักษณ์ทุกประเภทว่า "โลโก้" (Logo) ทั้งๆที่ความจริง "โลโก้" เป็นเพียงรูปแบบหนึ่งของเครื่องหมายเท่านั้นนอกจากชื่อที่ได้กล่าวมาแล้วยังอาจพบในชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า (Typographic Marks) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเป็นการออกแบบเครื่องหมายที่ใช้ตัวอักษร Typography เป็นหลัก

เครื่องหมายตัวอักษรมีข้อได้เปรียบเครื่องหมายที่เป็นภาพประกอบเดี่ยวคือ สามารถสร้างการรับรู้และจดจำได้ง่ายกว่า แต่หากเป็นการใช้ชื่อย่อขององค์กรเป็นสัญลักษณ์ จะต้องใช้เวลาและงบประมาณจำนวนมาก ในการสร้างผู้ให้บริโภครู้และจดจำชื่อย่อนั้น เว้นเสียแต่ว่าชื่อย่อขององค์กรนั้นเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายมาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว บางครั้งอาจมีการใช้ชื่อย่อขององค์กรประกอบกับชื่อย่อ เพื่อให้สื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ส่วนข้อเสียเปรียบก็คือ อักษรย่อหรืออักษรนั้นอาจกลายเป็นชื่อที่ใช้เรียกกันจนติดปากและเป็นที่รู้จักกันแพร่หลาย จนก่อให้เกิดความสับสนระหว่างเครื่องหมายอักษรย่อกับเครื่องหมายเดิมที่เป็นชื่อเต็มได้ เมื่อทุกคนลืมที่มาของความเป็นเครื่องหมายดั้งเดิมนั้น ตัวอย่างเช่น FBI กับ The-Federal Bureau of Investigation เป็นต้น

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่องการการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก มีจุดมุ่งหมายเพื่อการประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นและวิสัยทัศน์ของทางชมรมรักษาน้ำเข็ก เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาการออกแบบประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ มาใช้ในการดำเนินการวิจัย ขั้นตอนในการวิจัย ประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ

#### ขั้นตอนการวิจัย

**ขั้นตอนที่ 1** ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสร้างกรอบแนวความคิดเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาชมรมรักษาน้ำเข็ก วิสัยทัศน์และศึกษาข้อมูลเพื่อออกแบบการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

**ขั้นตอนที่ 2** ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนาม ภายใต้กรอบแนวความคิดจากการศึกษาเอกสารเว็บไซต์ และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเก็บข้อมูลทั่วไปในการการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

**ขั้นตอนที่ 3** วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารเว็บไซต์ และข้อมูลในการลงพื้นที่ เพื่อกำหนดแนวความคิดในการออกแบบการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

**ขั้นตอนที่ 4** กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบความคิดการออกแบบประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

**ขั้นตอนที่ 5** วิธีเสนอผลการศึกษาค้นคว้าโดยสรุป ใช้วิธีอภิปรายซึ่งอ้างอิงข้อมูลจากข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาจากการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์และข้อมูลที่สืบค้นจากสื่ออื่นๆ และวิเคราะห์ผลการออกแบบอัตลักษณ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

### ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารและสำรวจแหล่งข้อมูล

1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย ตลอดจนเว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆ แล้วนำมาร่างเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยในขั้นต้น ประเด็นที่นำมาร่างประกอบด้วย

1.1.1 ศึกษาสภาพทั่วไปประวัติความเป็นมาของทางชมรมรักษาน้ำเข็ก

1.1.2 ศึกษาการประชาสัมพันธ์และความต้องการการออกแบบประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

1.2 ผู้วิจัยได้นำกรอบคิดของการวิจัยในขั้นต้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องสำคัญดังกล่าวจากข้อมูลที่เกิดขึ้นรวบรวมจากเอกสารและเว็บไซต์ที่หามาได้ทั้งหมดนำมาใช้เป็นวัตถุประสงค์ในการวิจัย

## โดยกำหนดขอบเขตการศึกษา

### ส่วนที่ 1 ขอบเขตด้านการศึกษาสภาพทั่วไปของทางชมรมรักษาน้ำเข็ก

- ประวัติความเป็นมาของชมรมรักษาน้ำเข็ก
- วิสัยทัศน์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

### ส่วนที่ 2 ขอบเขตด้านการออกแบบประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกการออกแบบประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ

- การจดบันทึก รวบรวมข้อมูลเพื่อประโยชน์ในการเก็บข้อมูลสำหรับนำมาวิเคราะห์ภายหลัง
- สัมภาษณ์เอกสารเพื่อเก็บข้อมูลเป็นประโยชน์ในการเก็บข้อมูลสำหรับการนำไปวิเคราะห์ภายหลัง
- อินเทอร์เน็ต (internet) เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตมีความเร็วข่าวสารข้อมูลมากมาย อินเทอร์เน็ตจึงเป็นประโยชน์ต่อการเก็บข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ภายหลัง

ขั้นตอนที่ 2 เก็บข้อมูลภาคสนาม ภายใต้กรอบความคิดจากการศึกษาเอกสารเว็บไซต์ สัมภาษณ์บุคคลากร ผู้วิจัยเข้าภาคสนามด้วยวิธีการเปิดเผยตัว (Over role) โดยนำบันทึกข้อความจากทางคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เสนอต่อ ชมรมรักษาน้ำเข็ก เพื่อให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยตามระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ

สมมติขอความลับที่ ๑๓ ณ.๒๓๑๓ จันทน์กัณฑ์ ช่วง ๑๖/๑๓

**ขั้นตอนที่ 3** วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร เว็บไซต์ และข้อมูลในการลงพื้นที่ เพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

3.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non - Participant Observation) ผู้วิจัยใช้วิธีการนี้ในการเก็บข้อมูลช่วงแรกเพื่อศึกษาข้อมูลเบื้องต้นด้านสภาพทั่วไปของชมรมรักษาน้ำเข็ก โดยทำการศึกษา ประวัติและความเป็นมาชมรมรักษาน้ำเข็ก แนวคิด วิสัยทัศน์ โดยสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการที่ได้จากการศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

3.2 การสัมภาษณ์เจาะลึก (Indepth Interview) จากเอกสารงานวิจัยและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแล้วสร้างแนวคิดคำถามเกี่ยวกับข้อมูลการประชาสัมพันธ์ของทางชมรมรักษาน้ำเข็ก และได้รับข้อมูลเป็นอย่างดี

**ขั้นตอนที่ 4** กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์งาน ภายใต้กรอบความคิดการการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็กจากข้อมูลที่ได้มาเบื้องต้นนำมาออกแบบ และสร้างการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการผู้ตรวจ ซึ่งให้คำแนะนำแนวทางการออกแบบกราฟิก

**ขั้นตอนที่ 5** อภิปรายผลและสรุปพร้อมบันทึกข้อเสนอแนะซึ่งอ้างอิงข้อมูล จากข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดจากการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่สืบค้นจากสื่ออื่นๆ และวิเคราะห์ผลตามประเด็นที่ตั้งขึ้นเป็นกรณีศึกษาและการออกแบบ ของการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาน้ำเข็ก

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์พัฒนาการออกแบบ

การดำเนินงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาด้านการออกอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก เพื่อเป็นการพัฒนาการออกแบบอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมให้เป็นที่รู้จักและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ (Design Brief)

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่างแบบ (Sketch)

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Corporate Identity Design)

#### ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ (Design Brief)

##### 1. ชื่อโครงการ (Project Title)

การออกอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

##### 2. ข้อมูลองค์กร (Client data)

ชื่อองค์กร (KHEK RIVER CLUB) ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

ที่อยู่ (Address) 42 หมู่ 9 ต. แก่งไผ่ อ. วังทอง จ. พิษณุโลก

โทรศัพท์ (Telephone) โทร. 08-1395-9575, 0-5529-3058-6

เว็บไซต์ (Website) [www.lam\\_num\\_kek.com](http://www.lam_num_kek.com)

##### 3. ความเป็นมาของโครงการ (Background)

ประวัติขององค์กร

ก่อตั้งเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2550 เพื่อป้องกันและฟื้นฟูคุณภาพน้ำในลำน้ำเข็ก เนื่องจากมีจำนวนขยะเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ เศษกิ่งไม้ ท่อนไม้ เศษขวดแตก คราบน้ำมันจากการทำอาหาร และเศษอาหารที่ถูกทิ้งลงแม่น้ำโดยตรง การใช้สารเคมีกำจัดศัตรูพืชกับเกษตรกรรมริมลำน้ำเข็ก สิ่งปฏิภนจากฟาร์มเลี้ยงหมูหรือไก่ที่อยู่ติดริมแม่น้ำ ตลอดจน สวรรค์มังคลามีขยะทิ้งอย่างเกลื่อนกลื่อนตลอดเวลา บริเวณห้องน้ำก็สกปรกมากจนไม่สามารถใช้งานได้ ด้วยเหตุนี้ เรนฟอเรสท์จึง

เข้ามาพัฒนาลำน้ำเข็ก เพื่ออนุรักษ์พัฒนาและฟื้นฟูคุณภาพของลำน้ำเข็ก สถานที่ท่องเที่ยว  
สิ่งแวดล้อมและสังคมชุมชน เพราะ แหล่งท่องเที่ยวคือ คู่ข้าวคู่น้ำของชุมชน

#### 4. ความเป็นมาของการออกแบบและวัตถุประสงค์ (Graphic Design Brief Background and Objectives)

การออกอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก เกิดขึ้นเพื่อเป็นการศึกษาการ  
ออกแบบและออกแบบการประชาสัมพันธ์ เนื่องจากการขาดการประชาสัมพันธ์ที่น้อยและเป็น  
รู้จักไม่มากนักของทางชมรมจึงได้คิดออกแบบอัตลักษณ์เพื่อการประชาสัมพันธ์เพื่อ ให้ชมรมเป็นที่  
รู้จักมากขึ้นและเผยแพร่แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของทางชมรมและกิจกรรมอนุรักษ์ลำน้ำ  
เข็กของทางชมรมด้วย

#### 5. ข้อมูลทางการตลาด (Marketing Data) วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน อุปสรรค โอกาสทาง การตลาด (SWOT)

<b>จุดแข็ง</b>	ลำน้ำเข็กเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ขึ้นชื่อแห่งหนึ่งและเป็นที่รู้จักในหมู่นักท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติและผู้ที่ชื่นชอบการผจญภัย
<b>จุดอ่อน</b>	มีการประชาสัมพันธ์ที่ค่อนข้างน้อยและไม่สำคัญที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติและบริเวณลำน้ำเข็ก
<b>อุปสรรค</b>	มีความเข้าใจได้ยากในการเข้าถึงกลุ่มผู้ไม่เคยทราบข้อมูลการท่องเที่ยวทางด้านนี้
<b>โอกาส</b>	เมื่อคนพบเห็นสื่อประชาสัมพันธ์นี้ ทำให้สนใจในการการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และแนวคิดการอนุรักษ์ธรรมชาติของทางชมรม

#### ๗ 6. กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

- ทางกายภาพ
- เพศชายและหญิงที่มีอายุ 28-35 ปี
  - บุคคลทั่วไป
  - บุคคลที่ชอบการผจญภัย
  - บุคคลที่ชอบการอนุรักษ์ธรรมชาติ

## 7. ความคิดรวบยอด (Design Concept)

Mood and Tone/Personality : รักษาแม่น้ำรักษาชีวิต

Support Concept : เนื่องจากลำน้ำเข็กเป็นแหล่งท่องเที่ยวและยังเป็นแหล่งทำมาหากินของคนในชุมชน

Concept	ธรรมชาติ	เรียบง่าย	ชีวิต
Mood & Tone	nature	Simple	life

## ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่างแบบ (Sketch)

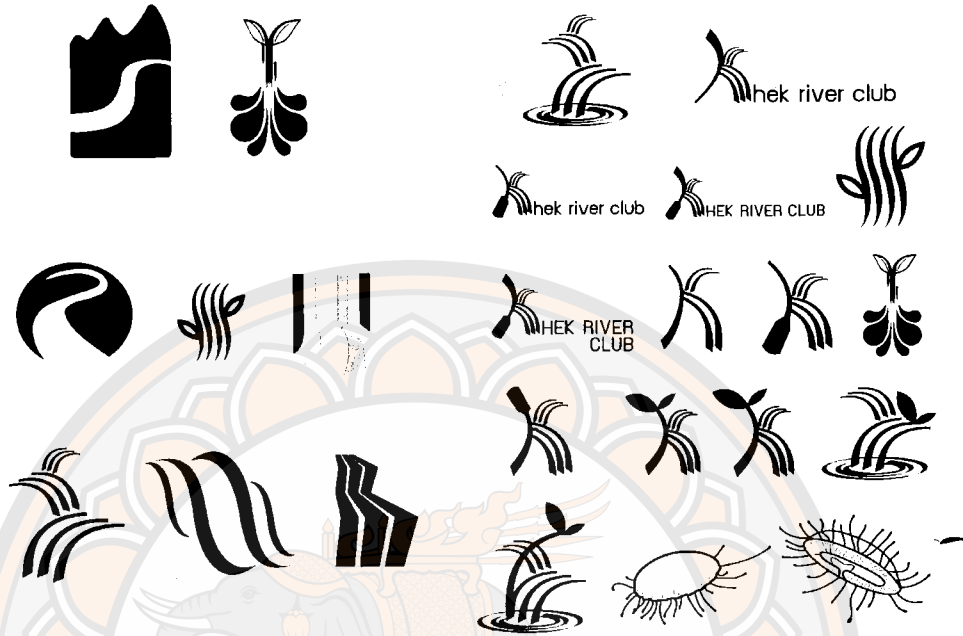
การออกแบบตราสัญลักษณ์

แบบร่างที่ 1



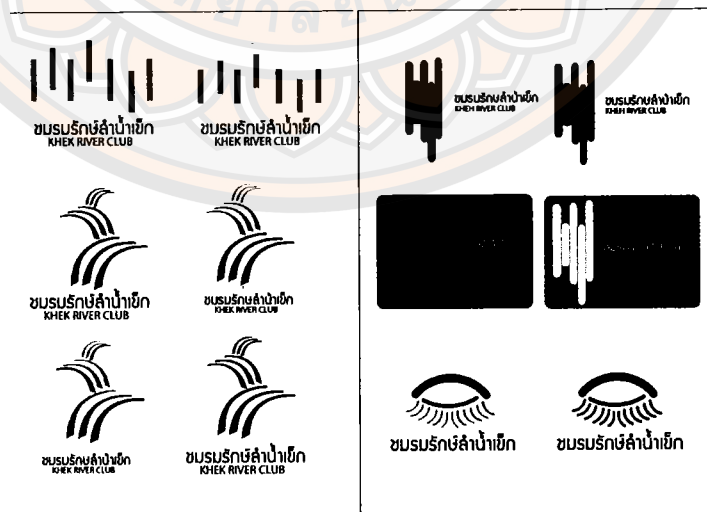
ภาพที่ 1 ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 1

แบบร่างที่ 2



ภาพที่ 2 ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 2

แบบร่างที่ 3



ภาพที่ 3 ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 3

## แบบร่างที่ 4



ชมรมรักษ์ลำน้ำเข็ก

ชมรมรักษ์ลำน้ำเข็ก



ชมรมรักษ์ลำน้ำเข็ก

ชมรมรักษ์ลำน้ำเข็ก

ชมรมรักษ์ลำน้ำเข็ก

ชมรมรักษ์ลำน้ำเข็ก

ภาพที่ 4 ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 4

แบบร่างที่ 5 เป็นการสรุปรูปแบบตราสัญลักษณ์ชมรมรักษ์ลำน้ำเข็ก



ภาพที่ 5 ภาพร่างตราสัญลักษณ์ ชั้นที่ 5

ตราสัญลักษณ์ของชมรมรักษ์ลำน้ำเข็กเป็นรูปร่างต้นไม้ที่อยู่บนวงน้ำ โดยลำต้นของต้นไม้ให้รูปร่างของคนเข้าไปใช้เพื่อสื่อถึง ความหมายของการอนุรักษ์ที่เริ่มจากตัวบุคคล

ตราสัญลักษณ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก แบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ

### 1. รูปใบไม้

หมายถึงธรรมชาติ โดยใช้รูปใบไม้มาเรียงเรียงกันให้เป็นรูปร่างของต้นไม้ สื่อถึงต้นไม้ใบหญ้าที่อยู่ตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เป็นป่า

### 2. คน

หมายถึงการอนุรักษ์ได้เริ่มจากตัวบุคคลหรือทุกคนที่มีหน้าที่อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและหมายถึงชีวิตของคนในพื้นที่ ที่ได้ใช้ประโยชน์จากธรรมชาติเพื่อทำมาหากิน โดยการนำรูปร่างของคนมาใช้เป็น ตัวลำต้นของต้นไม้

### 3. วนน้ำ

หมายถึงลำน้ำเข็ก ที่มีความสำคัญเชิงท่องเที่ยวและธรรมชาติ โดยการใช้วงน้ำสื่อถึงวิถีชีวิตและภูมิศาสตร์ของตัวลำน้ำที่มีน้ำตกอยู่มากมาย

## ส่วนที่ 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ (Development and Design)

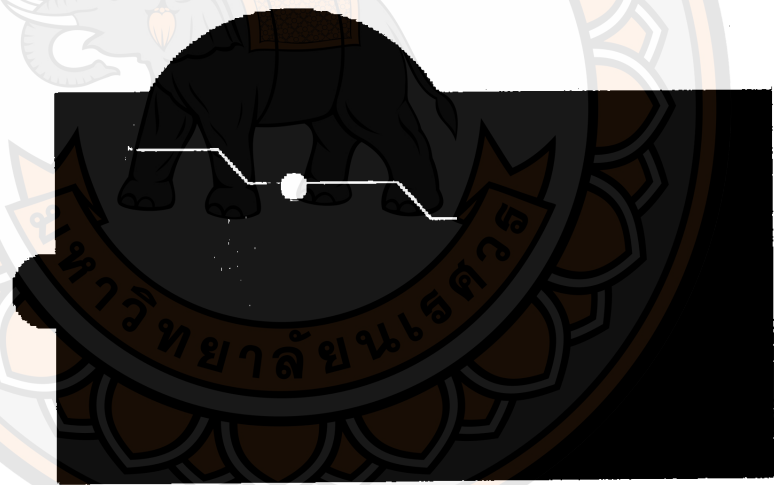
### 1. งานกราฟิกบนสิ่งพิมพ์



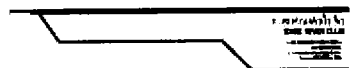
ภาพที่ 4 นามบัตร



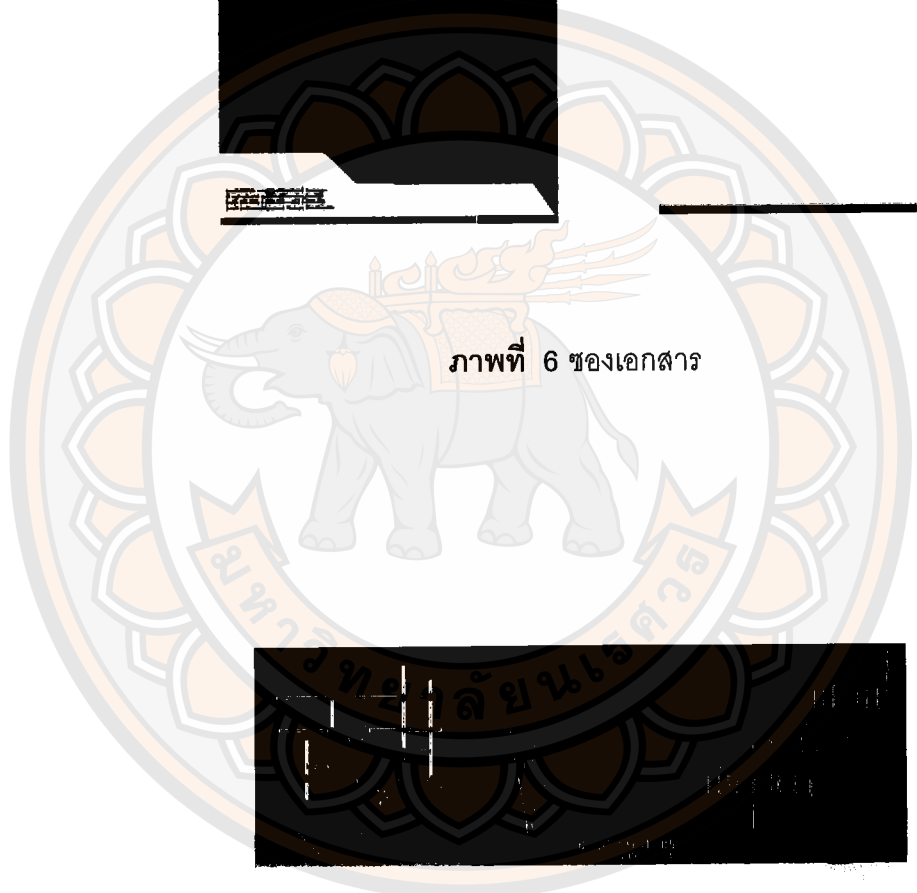
ภาพที่ 2 เพิ่ม



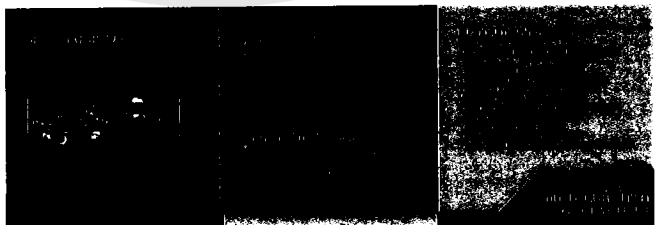
ภาพที่ 5 ของ และ ซีด



XXXXXXXXXX



ภาพที่ 6 ของเอกสาร



ภาพที่ 7 โบรชัวร์



ภาพที่ 8 ไปสเตอร์



ภาพที่ 9 แผนที่

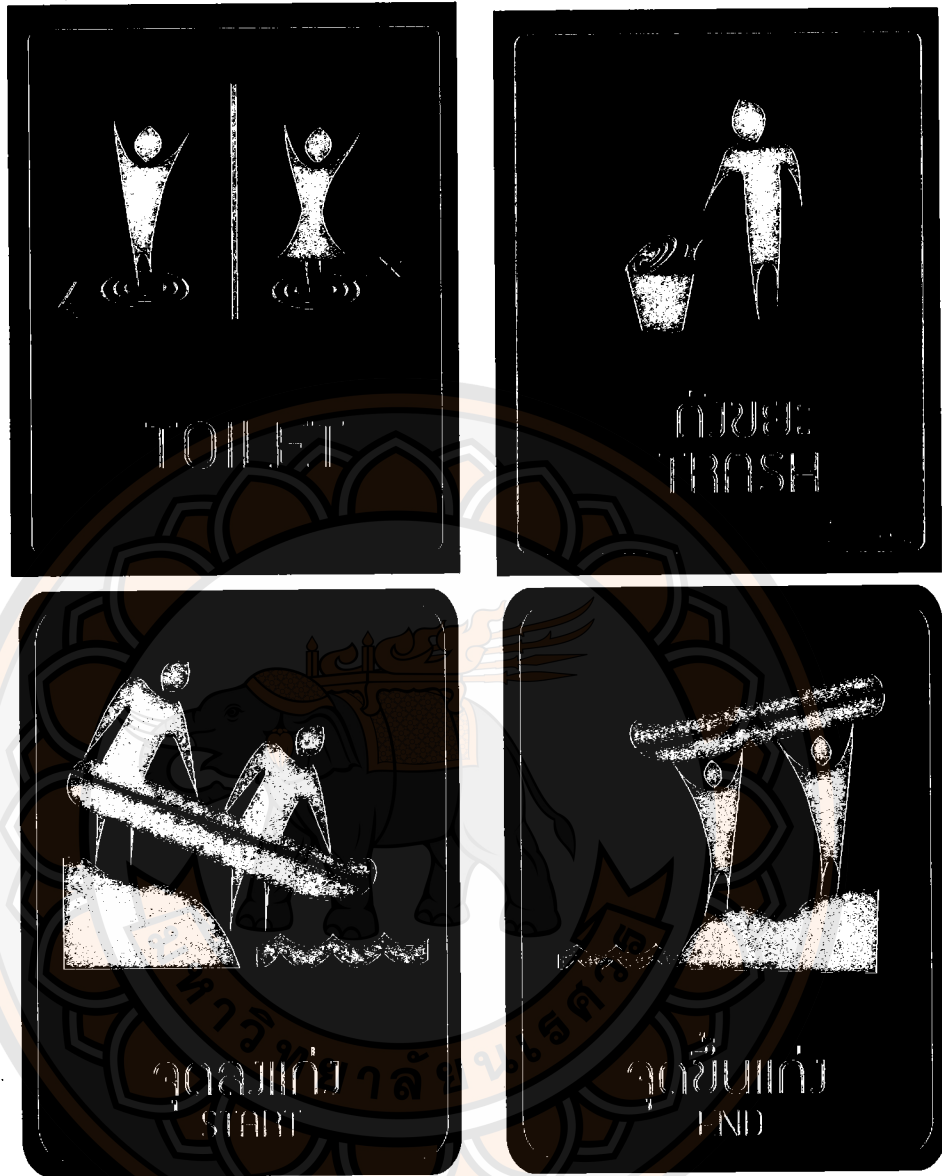


แบบที่ 1



แบบที่ 2

ภาพที่ 10 ป้ายบิลบอร์ด



ภาพที่ 11 ป้ายสัญลักษณ์

2. เครื่องใช้และของที่ระลึก



ภาพที่ 12 ถ้วยกาแฟ แก้วน้ำ



ภาพที่ 13 ถุงผ้าและกระดาศ



ภาพที่ 14 เสือยัด



ภาพที่ 15 เสือโปโด



ภาพที่ 16 สบู่สมุนไพร

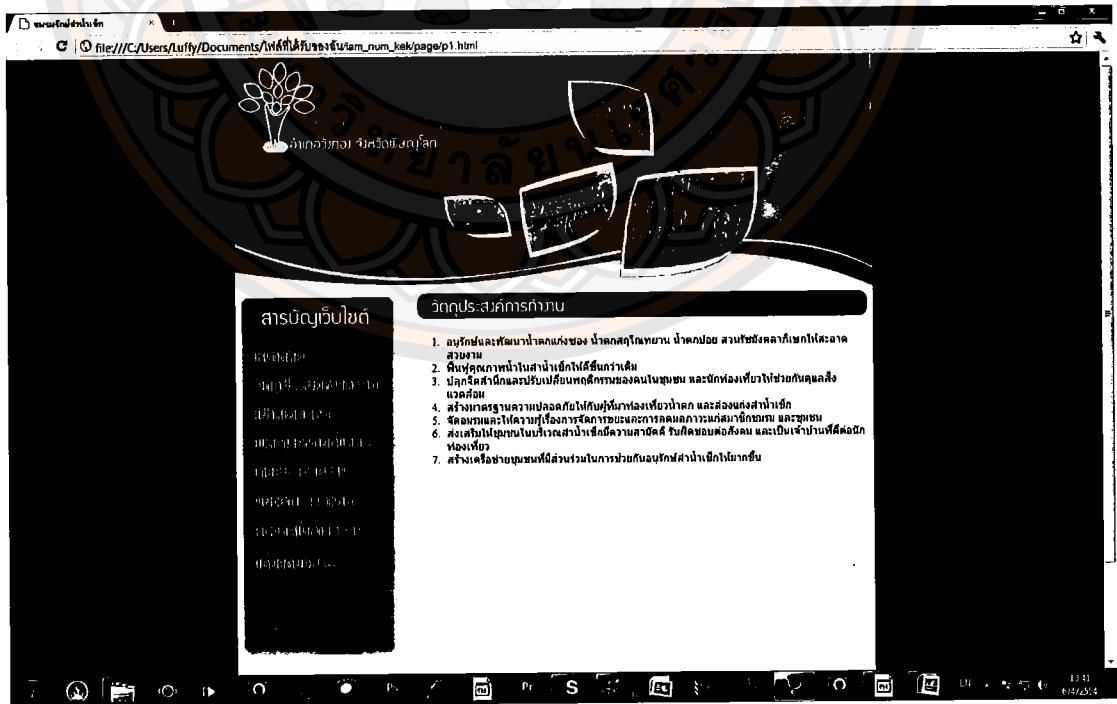


ภาพที่ 17 น้ำมันหอมระเหยและไฉ่ยุง

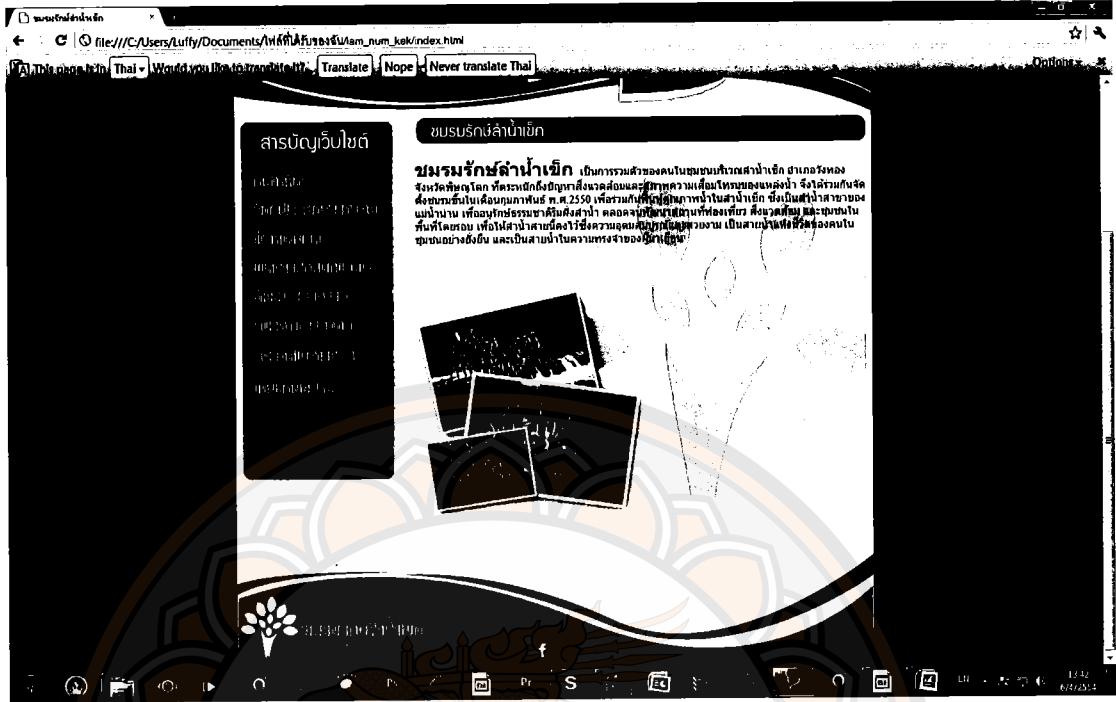


ภาพที่ 18 ยามมองสมุนไพรมะเขือเทศ

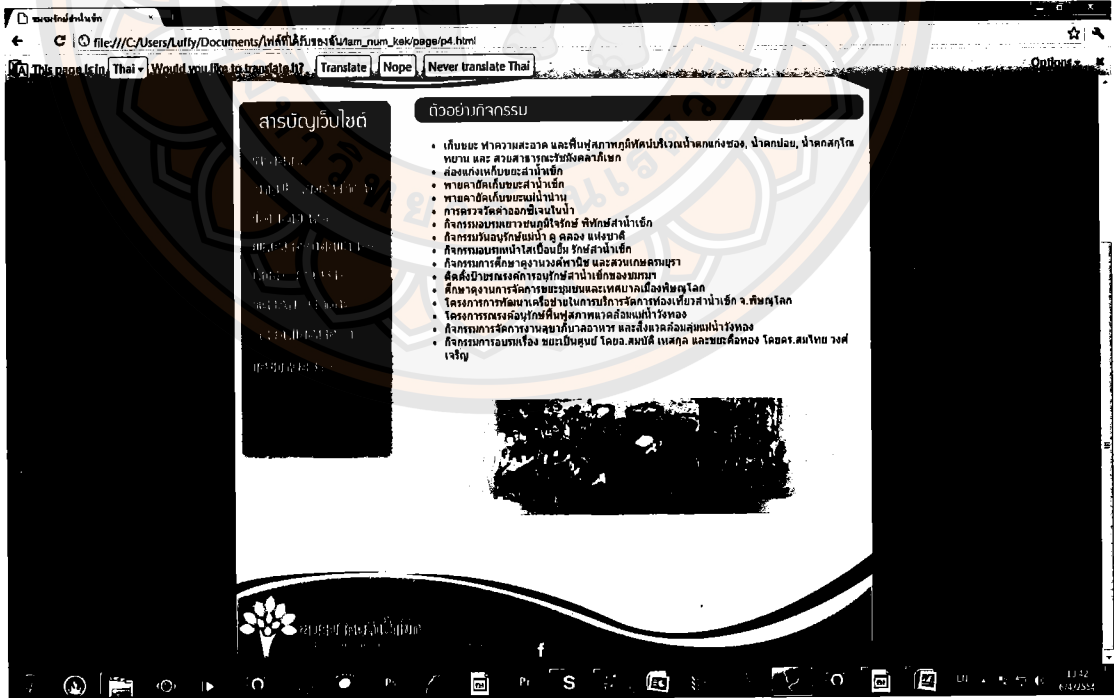
3. เว็บไซต์



ภาพที่ 19 เว็บไซต์



ภาพที่ 20 เว็บไซต์



ภาพที่ 21 เว็บไซต์

4. บูธจัดแสดงผลิตภัณฑ์และข้อมูลของชมรมรักลำน้ำเข็ก



ภาพที่ 22 บูธจัดแสดงผลิตภัณฑ์และข้อมูลของชมรมรักลำน้ำเข็ก

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Corporate Identity Design)



ภาพที่ 23 ป้ายสัญลักษณ์



ภาพที่ 24 แผนที่



ภาพที่ 25 ภาพรวม



ภาพที่ 26 สเตชันเนรี

ตั้งอยู่ริมถนนพหลโยธินตัดกับถนนวิภาวดีรังสิต กรุงเทพมหานคร  
เป็นมณฑล

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การดำเนินงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาด้านการออกแบบอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก เพื่อเป็นการพัฒนาการออกแบบอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมให้เป็นที่รู้จักและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ซึ่งสามารถสรุปผลการออกแบบได้ดังนี้

#### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

การออกแบบอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก อ.วังทอง จ. พิษณุโลก

1. ศึกษาการสร้างอัตลักษณ์ให้แก่ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก
2. ศึกษาสภาพทั่วไปเกี่ยวกับประวัติความการชมรมรักษาลำน้ำเข็ก
3. ศึกษาถึงแนวคิดและปัญหาต่างๆ ในการสร้างการออกแบบอัตลักษณ์การประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

#### ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงออกแบบพัฒนา ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึง นิสิตวิชาเอกการออกแบบสื่อวัฒนธรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล
  - ชมรมรักษาลำน้ำเข็กได้ตั้งอยู่ที่ อ. วังทอง จ. พิษณุโลก บริเวณการพัฒนาอยู่ตลอดบริเวณลำน้ำเข็กควมคุมสามตำบล

#### 2. ขอบเขตด้านการออกแบบ

- ประวัติความชมรมรักษาลำน้ำเข็ก
- แนวคิดที่มาของชมรมรักษาลำน้ำเข็ก
- กระบวนการคิดในการออกแบบกราฟิกให้กับชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

#### ประกอบด้วย

- 2.1 ตราสัญลักษณ์
- 2.2 แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์
- 2.3 แผ่นพับประชาสัมพันธ์
- 2.4 นามบัตร

- 2.5 ป้ายบิลบอร์ด
- 2.6 เครื่องใช้ในสำนักงาน
- 2.7 ของที่ระลึก
- 2.8 นุชชมรมรักษาลำน้ำเข็ก
- 2.9 เว็บไซต์

### สรุปผลงานการออกแบบ

ผลจากการศึกษาเรื่องชมรมรักษาลำน้ำเข็ก สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. จากการศึกษาสภาพทั่วไปของการประชาสัมพันธ์และแนวคิดชมรมรักษาลำน้ำเข็ก พบว่าการประชาสัมพันธ์ยังไม่ทั่วถึงจึงได้โดยการออกแบบหนังสือสิ่งพิมพ์ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น โปสเตอร์ โบรชัวร์ และ ป้ายโฆษณาต่างๆ
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาลำน้ำเข็กได้เพิ่มความแปลกในการออกแบบหนังสือสิ่งพิมพ์ต่างๆ โดยการใช้สีและกราฟฟิกที่มีลูกเล่นสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจ
3. การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ได้เพิ่มการออกแบบประชาสัมพันธ์ที่หลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม โดยการออกแบบเว็บไซต์และป้ายโฆษณาขนาดใหญ่มากเพิ่มเพื่อดึงดูดความสนใจ

### แนวทางการแก้ปัญหา

เนื่องจากชมรมรักษาลำน้ำเข็กยังไม่ได้รับความสนใจและเป็นที่ยุ้จักมากนักสำหรับนักท่องเที่ยวและบุคคลทั่วไป ดังนั้น

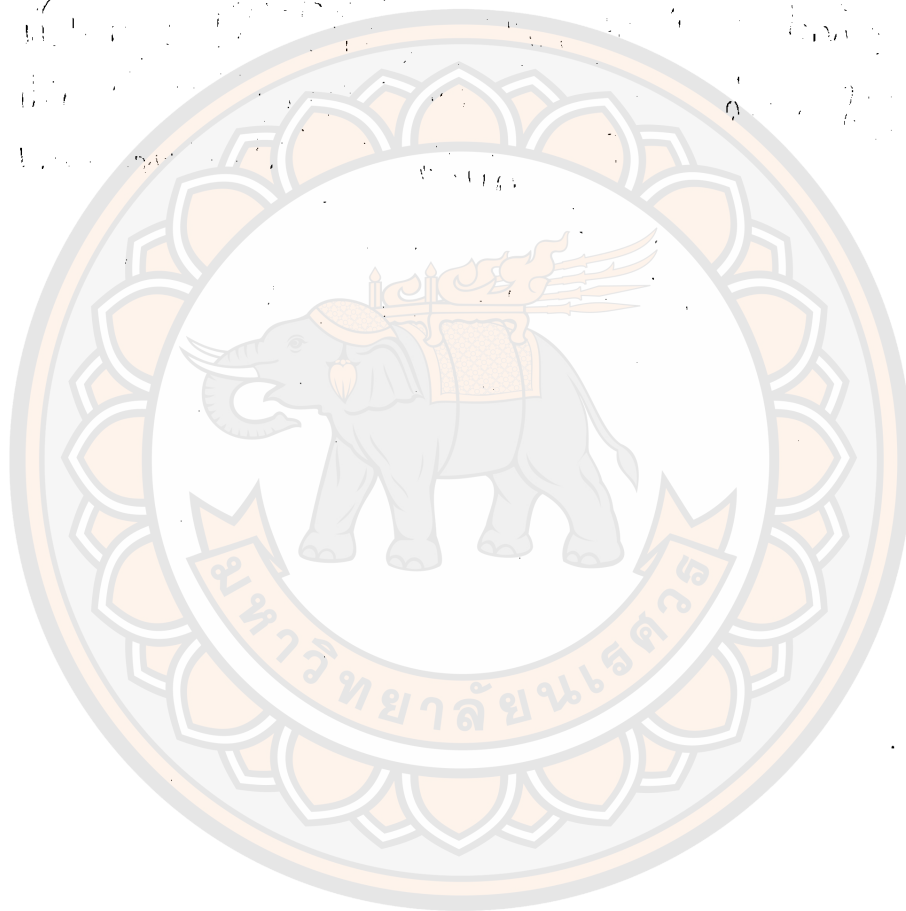
1. ควรออกแบบอัตลักษณ์ให้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ
2. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ให้ ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก โดยการออกแบบให้สะดุดตา น่าจดจำและสื่อถึงลำน้ำเข็ก
3. มีการจัดกิจกรรมโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้นักศึกษาหรือบุคคลทั่วไปหันมาสนใจและเข้าร่วมกิจกรรม

### ข้อเสนอแนะ

การดำเนินการค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อสมรรถนะผู้นำเชิง

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพโดยการเก็บข้อมูลเอกสารและการ  
ลงพื้นที่ หากได้มีการลงพื้นที่มากขึ้น อาจจะทำให้ตัวงานมีความสมบูรณ์มากขึ้นตามไปด้วย

๗ 2. ข้อมูลการศึกษาค้นคว้าเดิมที่มีไม่เพียงพอต่อการศึกษาค้นคว้าวิจัยในครั้งนี้





### บรรณานุกรม

กมลัญ วรพิทยุต (2552) .การวิจัยเรื่อง การออกแบบงานโฆษณาทางสื่อสิ่งพิมพ์ : คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการโฆษณา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

แก้วกาญจน์ และสมพร ชุมทอง งานวิจัยผลกระทบจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวต่ออาชีพและเศรษฐกิจของประชาชนในจังหวัดสงขลา

นภวรรณ สุวานะกาญจน์พงษ์เขียว งานวิจัยนันทนาการฐานทรัพยากรธรรมชาติ :องค์ความรู้พื้นฐาน การวางแผน และการจัดการอย่าง

นิศารัตน์ ศิลปเดช (2542). เอกสารประกอบการสอนระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์เบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร : สถาบันราชภัฏธนบุรี.

ปริญญา ศรีสุข (2550).การวิจัยโครงการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ความรู้สนับสนุนตามตัวชี้วัดหลัก : ศูนย์อนามัยที่ 9 พิษณุโลก.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ(2539). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้ กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527) . การออกแบบ : กรุงเทพฯ : วิมวลดอาร์ต.

อ.รัตเกล้า เปรมประสิทธิ์ วิทยานิพนธ์ ความยั่งยืนและความสามารถในการรองรับทางสังคมและการท่องเที่ยวเชิงผจญภัย การท่องเที่ยวล่องแก่งลำน้ำเข็ก จังหวัดพิษณุโลก: เว็บไซต์วิทยาลัยเทคนิคนครนายก (2554). สื่อสิ่งพิมพ์ : สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2554,

จาก [http://www.nayoktech.ac.th/~vwinwin/BC22\\_49/DasignP.htmnode/2047](http://www.nayoktech.ac.th/~vwinwin/BC22_49/DasignP.htmnode/2047)

เว็บไซต์วิกิพีเดีย .อัตลักษณ์องค์กรสืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2554,จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/>

อารี สุทธิพันธุ์ (2521). การออกแบบ : กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

เว็บไซต์การท่องเที่ยว (2554). สื่อสิ่งพิมพ์ : สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2554,

[http://www.trf.or.th/research/project.asp?projectid=RDG5190023&project\\_title=การพัฒนาการท่องเที่ยวในเขตเมืองพิษณุโลกระยะที่1&issue\\_name=วาระแห่งชาติ & code\\_issue=NIM&subj\\_name=การท่องเที่ยว&subj\\_code=NIM01](http://www.trf.or.th/research/project.asp?projectid=RDG5190023&project_title=การพัฒนาการท่องเที่ยวในเขตเมืองพิษณุโลกระยะที่1&issue_name=วาระแห่งชาติ & code_issue=NIM&subj_name=การท่องเที่ยว&subj_code=NIM01)

เว็บไซต์การท่องเที่ยว (2554). สื่อสิ่งพิมพ์ : สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2554,

[http://www.trf.or.th/research/project.asp?projectid=PUG5200001&projecttitle=โครงการจัดทำต้นฉบับหนังสือ เรื่อง "นันทนาการฐานทรัพยากรธรรมชาติ : องค์ความรู้พื้นฐาน การวางแผนและการจัดการอย่างยั่งยืน"&issue\\_name=วาระแห่งชาติ &code\\_issue= NIM& subj\\_name=การท่องเที่ยว&subj\\_code=NIM01](http://www.trf.or.th/research/project.asp?projectid=PUG5200001&projecttitle=โครงการจัดทำต้นฉบับหนังสือ เรื่อง )



ภาคผนวกเป็นแบบสอบถาม เพื่อใช้เป็นแนวทางคร่าวๆ ในสัมพันธชมรมรักษาลำน้ำเข็ก โดยที่ให้นิสิต ภาควิชา ออกแบบ ชั้นปีที่ 3 และ 4 จำนวนหนึ่ง ร่วมให้แนวโน้มน

ตัวอย่างแบบสอบถาม



แบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง

ทัศนคติของนิสิตและอาจารย์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ด้านสัมพันธชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

**คำชี้แจงสำหรับผู้ตอบแบบสอบถาม**

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติของนิสิตและบุคลากร มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ด้านการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร และประชาสัมพันธชมรมรักษาลำน้ำเข็ก

2. แบบสอบถามมีทั้งหมด 4 หน้า แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ตำแหน่ง เพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับความรู้ด้านการออกแบบ และข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ลักษณะของคำถามเป็นแบบเลือกตอบ (Checklists) และ/หรือเติมคำลงในช่องว่างที่กำหนด

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ ประเด็นเรื่องทัศนคติของท่านต่อชมรมรักษาลำน้ำเข็ก กำหนดระดับการปฏิบัติมี 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มาก

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เพื่อพิจารณาประเด็นปัญหาที่พบและสิ่งที่จะต้องปรับปรุงในด้านการ  
ออกแบบอัตลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาดำน้ำเจ๊ก

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ○ หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของ  
ท่าน หรือเติมข้อความลงในช่องว่างที่กำหนด

1. สถานภาพ ○ อาจารย์ / นักวิจัย (ว)

○ นิสิต

คณะ/ส่วนงาน

.....  
2. เพศ ○ ชาย ○ หญิง

3. อายุ ○ ต่ำกว่า 20 ปี ○ มากกว่า 20-25 ปี ○ มากกว่า 25-30 ปี ○  
มากกว่า 30 ปีขึ้นไป

4. ระดับการศึกษาขั้นสูงสุดที่สำเร็จการศึกษาแล้ว

○ ต่ำกว่าปริญญาตรี ○ ปริญญาตรี ○ ปริญญาโท ○ ปริญญาเอก

5. สื่อประชาสัมพันธ์ชมรมรักษาดำน้ำเจ๊กที่ควรที่จะมีอะไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

○ logo / โลโก้

○ poster / โปสเตอร์

○ brochures / แผ่นพับ

○ book / หนังสือ

○ magazine / นิตยสาร

○ stationary / หัวจดหมาย

○ newspaper / หนังสือพิมพ์

○ website / เว็บไซต์

○ mascot / ตัวนำโชค

○ อื่นๆ.....

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ ประเด็นเรื่องทัศนคติของท่านต่อการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร คณะศิลปะ  
และการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

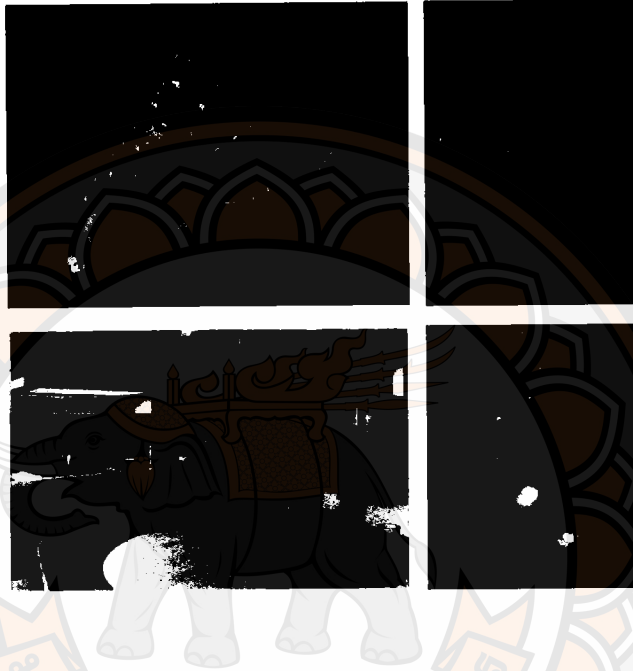
มากที่สุด (5) , มาก (4) , ปานกลาง (3) , น้อย (2) , น้อยที่สุด (1)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

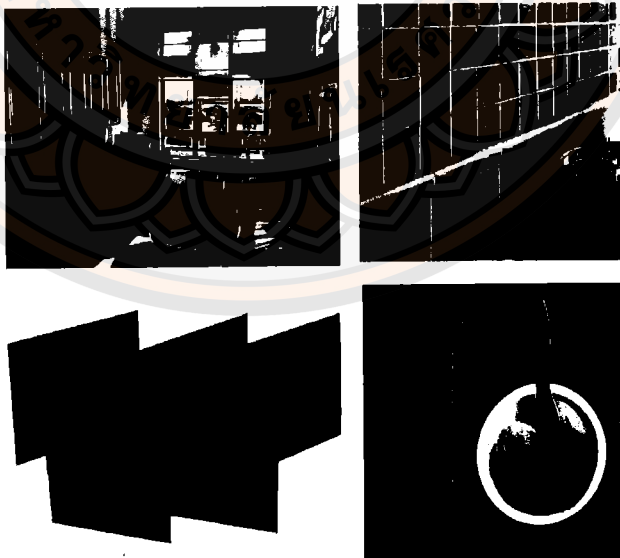
ข้อ	รายการ	ระดับการปฏิบัติงาน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ท่านมีความรู้เกี่ยวกับชมรมรักษาลำน้ำเข็ก					
2	ท่านเคยพบเห็นสื่อประชาสัมพันธ์ของชมรมรักษาลำน้ำเข็ก					
3	ท่านเห็นด้วยกับวิสัยทัศน์ของชมรมรักษาลำน้ำเข็กที่มุ่งเน้นการรักษาสภาพสิ่งแวดล้อม					
4	ท่านคิดว่าคณะชมรมรักษาลำน้ำเข็กควรมี mascot ประจำชมรม			—		
5	ความเหมาะสมของการออกแบบ logo โดยมีเพียงตัวอักษรเพียงอย่างเดียว					
6	ความเหมาะสมของการออกแบบ logo โดยมีสัญลักษณ์ + ตัวอักษร					
7	ความเหมาะสมของ MOOD&TONE ของ nature ที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบอัตลักษณ์ ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก					
8	ความเหมาะสมของ MOOD&TONE ของ earth tone ที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบอัตลักษณ์ ชมรมรักษาลำน้ำเข็ก					
9	ความเหมาะสมของ MOOD&TONE ของ ที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบอัตลักษณ์ คณะศิลปะและการออกแบบ					

ตัวอย่าง mood & tone

Nature



Earth tone



**ส่วนที่ 3** ข้อเสนอแนะในด้านการออกแบบอัตลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ต่อชมรมรักน้ำ  
เข็ก

.....

.....

.....

.....

.....

**3.1** ตัวนำโชค / mascot (ถ้ามี) ที่ควรจะเป็นอะไรได้บ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

**3.2** คำขวัญ / คติพจน์ / ปรัชญา ของชมรมรักน้ำเข็ก (ถ้ามี) ควรเป็นเช่นไร

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ท่านกรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม